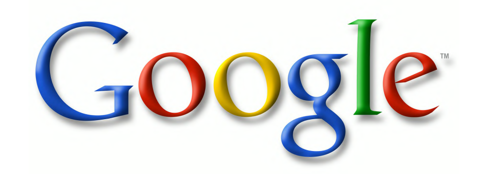
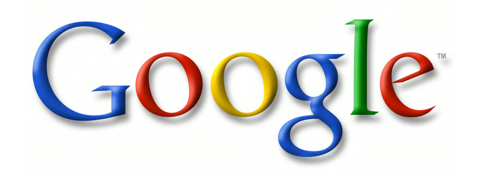



Google



NORDISCHE MYTHOLOGIE

IN

GEMEINVERSTÄNDLICHER DARSTELLUNG

VON

PAUL HERRMANN

MIT 18 ABBILDUNGEN IM TEXT

LEIPZIG
VERLAG VON WILHELM ENGELMANN
1903

NORDISCHE

MYTHOLOGIE

IN

GEMEINVERSTÄNDLICHER DARSTELLUNG

VON

PAUL HERRMANN

MIT 18 ABBILDUNGEN IM TEXT

LEIPZIG
VERLAG VON WILHELM ENGELMANN
1903.

Druck der Kgl. Universitätsdruckerei von H. Stürtz in Würzburg.

Vorwort.

Das Bedürfnis nach einer wissenschaftlichen und doch gemeinverständlichen Behandlung der germanischen Mythologie ist dem Verfasser bei dem Erscheinen seiner Deutschen Mythologie (Leipzig 1898) von der Kritik fast ausnahmslos bestätigt worden. Da die Beurteiler die nicht mit bestimmten Worten ausgesprochene Absicht des Verfassers herausgefühlt haben, darf er selbst wohl sie nunmehr öffentlich klarlegen. Mit der Herausgabe dieses Buches hofft der Verfasser, soweit es in seinen Kräften stand, die Aufgabe, die er sich selbst vor vier Jahren gestellt hatte, gelöst zu haben: durch ein gemeinverständlich geschriebenes, auf jeden gelehrten Apparat verzichtendes Buch, das doch den heutigen Stand der Forschung gewissenhaft und objektiv wiederspiegelt, Simrocks veraltetes und unübersichtliches „Handbuch der deutschen Mythologie" zu ersetzen, so gute Dienste es auch seiner Zeit geleistet hat. Die seitdem erschienenen, ernsthafteren volkstümlichen Darstellungen waren wohl gut gemeint, hielten aber mit der Entwickelung der mythologischen Wissenschaft nicht Schritt, wußten nicht, daß die Simrockschen Anschauungen, an die sie sich anschlossen, sich überlebt hatten und suchten in einer merkwürdigen nationalen Eitelkeit die Mythen des Nordens für alt- und gemeingermanischen Glauben auszugeben. Man begnügte sich nicht mit der Erkenntnis, daß

man der nordischen Mythologie „dieselbe Pietät schulde, d: einem Sohne, wenn er kein Bild seiner seligen Mutter besäß geziemen würde vor dem Bilde ihrer Schwester" (W. Jordan sondern übertrug „mit einem argen Anachronismus von be nahe tausend Jahren die Aufzeichnungen aus dem 13. Jah hundert über das nordische Heidentum ohne Besinnen ir germanische Altertum" (W. Scherer — E. Mogk). Eir philologische Kenntnis und Beurteilung der Quellen, au denen die Wissenschaft den Aufbau der germanischen Myth logie versucht, ging diesen Werken meist völlig ab; s: kannten kaum die so bedeutsamen altnordischen Sagas un hatten so gut wie keine Ahnung von den Kämpfen, die seit de letzten zwanzig Jahren um die germanische, besonders die no dische Mythologie entbrannt waren. Ebenso traurig stand es m dem, was den höheren Lehranstalten, Lehrern wie Schüler geboten wurde: eine lehrreiche und ergötzliche Aufzählun der verschrobenen Auffassungen, unmöglichen „Deutungen und phantastischen Kombinationen, mit denen noch heut ein großer Teil der gebräuchlichen Lehrbücher unsere Schüle versorgt, gibt das Programm von Warnatsch („Beiträge zu germ. Mythologie", Beuthen 1895; vgl. außerdem die Pro gramme: Mogk, in der Einleitung zu „Kelten und Nor germanen im 9. und 10. Jhd." Leipzig 1896, und Ewald Fre „Nordische Mythologie auf höheren Schulen" Berlin 1902).

Nicht ein Lehrbuch, wohl aber ein Buch für di weiteren Kreise der Gebildeten und die Schule gegründet auf die streng wissenschaftlichen Arbeiten de letzten Jahre, ist von nöten. Es galt dem Verfasser nich Neuland zu bestellen, — wenn darum auch nicht verboten wa: an einigen Stellen den Pflug selbst in die Hand zu nehmen, - sondern das Feld so herzurichten, daß es ferner Stehend zum Beschauen und wo möglich zum Betreten anzureize vermöge. Obwohl literarische Wegweiser und Warnungstafel in dem Buche fehlen, so ist die Anlage doch so getroffer

daß ein völliges Verirren ausgeschlossen erscheint. Der Verfasser hat sich bemüht, noch unbefangener als in seiner Deutschen Mythologie vorzugehen. Wohl wissend, wie schwer auf diesem schlüpfrigen Gebiete greifbare Ergebnisse zu erreichen sind, hat er sich oft darauf beschränkt, möglichst klar und unparteiisch die Probleme zu stellen und die Wahrscheinlichkeiten abzuwägen, die dieser oder jener Versuch ihrer Lösung beanspruchen darf.

Das Quellenmaterial ist vielleicht nicht vollzählig, aber doch in dem Umfange verzeichnet, daß das Angeführte zur weiteren, selbständigen Vertiefung ausreicht und wohl auch Eingeweihten zum raschen Überblicke dienen kann. Ohne auf selbständiges Durchdringen des Stoffes zu verzichten, hat der Verfasser danach gestrebt, schlicht und einfach zu erzählen und wo möglich die Quellen, sinngemäß, wenn auch nicht immer wortgetreu übersetzt, selbst reden zu lassen. Die Besprechung der Eddalieder wünscht wiederholt nicht eine bloße Inhaltsangabe zu sein, sondern möchte den Leser veranlassen, sich weiter mit der Poesie des Nordens zu beschäftigen, zumal durch Gerings meisterhafte Übertragung (Leipzig 1892) der Zutritt so leicht und verlockend gemacht ist. Wiederholungen sind nicht ängstlich vermieden. Der Verfasser will lieber den Vorwurf übergroßer Deutlichkeit als den der Unklarheit auf sich nehmen: das Wiederaufnehmen von früher Gesagtem und das Zurückgreifen auf bereits Erörtertes soll das Wichtigste um so fester einprägen und den Leser in einer ihm fremden Welt heimisch machen. In der Gesamtdarstellung haben N. M. Petersen, Nordisk Mythologi (2. Aufl. Kopenhagen 1863) und Axel Olrik, Danske Heltesagn (Kph. 1901) als Vorbild vorgeschwebt, und um den richtigen Ton zu treffen, hat Vf. es nicht verschmäht, von nordischen Schulbüchern zu lernen, wie von Siegwart Petersen „Vore Forfaedres Gudesagn“ (2. Aufl. Kristiania 1891). Auch die eigene, aus wiederholten Reisen, abseits von der

Heerstraße der Touristen, gewonnene Kenntnis des Lan(wird manchen Teilen zu Gute gekommen sein: gerade (Mythologe muß sich Goethes Wort vergegenwärtigen:

„Wer den Dichter will verstehen,
Muß in Dichters Lande gehen."

Für Island mußte er sich auf die Beschreibungen u: Reiseerinnerungen von Baumgartner, Heusler, Kahle, Kålu u. a. verlassen.

Die Berechtigung endlich, die Deutsche und die Nordisc Mythologie gesondert in zwei gleich starken Bänden dar stellen und bei der letzteren zu unterscheiden zwischen de was jedem einzelnen der nordischen Stämme zukommt, oh doch das Gemeinsame aus den Augen zu lassen, ist m durch Chantepie de la Saussaye „Geschiedenis van den God dienst der Germanen" (Haarlem 1900) erbracht worden (v denselben über Herrmann, D. M. im Museum, Maandbl voor Philologie en Geschiedenis VII. Jahrg. No. 10). S grundverschieden unsere Bücher in der Anlage wie in d für ein völlig anderes Publikum berechneten Darstellung sin so haben wir uns doch beide Müllenhoffs Hauptsatz zur meth dischen Richtschnur gemacht: die Zeugnisse der Sage u des Mythus nicht von der Stelle zu verrücken, an die d Überlieferung sie setze und nordische und deutsche Go heiten nur nach bestimmten Anzeichen und nicht oh weiteres zu identifizieren (Müllenhoff bei Mannhardt, Myth logische Forschungen. Straßburg 1884, X, XI). Zuglei stellt der holländische Gelehrte, eine anerkannte Größe a dem Gebiete der allgemeinen Religionsgeschichte, die Forderu auf, daß in der Mythologie nicht nur der Philologe, sonde auch der Religionsforscher, der Ethnologe und Kulturhistorike in gewissem Sinne aber auch der Historiker und Litera historiker, wie der Naturforscher und Psychologe mit z reden haben.

So hoffe ich mit dem Wunsche schließen zu dürfen, daß die Anerkennung, die Anton E. Schönbach meiner Deutschen Mythologie gespendet hat, auch dem vorliegenden Teile nicht fehlen möge (Allgemeines Literaturblatt, Wien 1. Mai 1900): „Die deutsche Mythologie darf als eine jener glücklichen Disziplinen gelten, die nicht bloß von innen heraus fortwachsen, sondern denen auch allzeit neues Material zugeführt wird. Es ist dankenswert, wenn Bücher zum Vorschein kommen, die geeignet sind, unter den Gebildeten teilnehmende Begleiter, unter dem Nachwuchs begeisterte Mitarbeiter der Forschung zu werben. Als ein solches darf das vorliegende Werk von Herrmann bezeichnet werden, dem man es wünschen darf, daß es weit verbreitet und reichlich gebraucht werde."

Torgau, Ostern 1903.

Erläuterungen.

ahd. = althochdeutsch.
as. = altsächsisch.
ags. = angelsächsisch.
mhd. = mittelhochdeutsch.
an. = altnordisch.
germ. = germanisch.
urgerm. = urgermanisch.

Ein Stern (*) bedeutet, daß das Wort nicht bezeugt ist, aber au: Grund sprachgeschichtlicher Tatsachen als möglich zu gelten hat. —

In den altnordischen Namen ist þ mit th, đ mit d, v mit w, ǫ mit ċ wiedergegeben; die Nominativ-Endungen sind beseitigt (also: Egil, Gretti Odin); i und e der Endsilben ist beibehalten.

Für die Eddalieder ist die Ausgabe von Sijmons zu grunde gelegt (Halle 1888, 1901), für die Snorra-Edda die von Finnur Jónsson (Køben havn 1900); die Zitate sind, dem populären Zwecke des Buches entsprechend nach der Vers- und Kapitelzählung von Hugo Gerings Edda-Übersetzung gegeben. Für die Skaldenlieder ist Wisén, Carmina Norroena (Lund 1886) benutzt; von Bogen 19 an konnten noch Heusler-Ranisch, Eddica Minora herangezogen werden (Dortmund 1903). Die Abkürzungen für die einzelnen Sögur verstehen sich von selbst. Soweit wie möglich, sind die neuesten Ausgaben zitiert; da der Verfasser aber allein auf seine eigene Bücherei angewiesen war, mußte er sich auch der älteren bedienen: z. B. der Sturlunga Saga 1817—20; der Heimskringla 1868 [nur Bd. I nach der Ausgabe von Finnur Jónsson] u. a.

Bei volkskundlichen Zeugnissen ist D. = Dänemark, F. = Färöer, Isl. = Island, N. = Norwegen, S. = Schweden.

Am. = Atlamǫl.
Atlakv. = Atlakviþa.
Baldrs dr. = Baldrs draumar.
D. S. = Grimm, Deutsche Sagen 1816.

Em. = Eiríksmǫl.
Fáfn. = Fáfnismǫl.
FAS = Fornaldarsǫgur. Kph. 1829, 1830. 3 Bde.
Fjǫlsv. = Fjǫlsvinnsmǫl.
Flt. = Flateyjarbók. Kristiania 1860. 3 Bde.
FMS = Fornmannasǫgur. Kph. 1820—1837. 12 Bde.
Germ. = Germania des Tacitus.
Gg. = Gylfaginning.
Grímn. = Grímnismǫl.
Gríp. = Grípispá.
Guþr. = Guþrúnarkviþa.
Hamþ. = Hamþismǫl.
Hárb. = Harbarþsljóþ.
Hdr. = Húsdrápa.
Helr. = Helreiþ Brynhildar.
H. H. = Helgakviþa Hundingsbana.
H. Hj. = Helgakviþa Hjǫrvarþssonar.
Hkm. = Hákonarmǫl.
Hlg. = Haustlǫng.
Hlt. = Háleygjatal.
Hǫ́v. = Hǫvamǫl.
Hym. = Hymiskviþa.
Hyndl. = Hyndlaljóþ.
Kkm. = Krákumǫl.
K. H. M. = J. u. W. Grimm, Kinder- und Hausmärchen. 1812.
Lok. = Lokasenna.
Mhk. = Málsháttakvaedi.
Oddr. = Oddrúnargrátr.
Rdr. = Ragnarsdrápa.
Reg. = Reginsmǫl.
Saxo = Holder, Saxonis Grammatici Gesta Danorum 1886; Übersetzung von Paul Herrmann, Leipzig 1901.
Sigrdr. = Sigrdrifumǫl.
Sk. = Skáldskaparmál.
Skírn. = Skírnismǫl.
Sn. E. = Edda Snorra Sturlusonar, herausg. von der Arnamagnäischen Kommission. Kph. 1848—87. 3 Bde.
Snt. = Sonatorrek.
Sól. = Sólarljóþ.
Thdr. = Þórsdrápa.
Thrymskv. = Þrymskviþa.
V. = Vita (Lebensbeschreibung).
Vafþr. = Vafþrúþnismǫl.
Vkl. = Vellekla.
Vǫl. = Vǫluspá.
Vǫls. S. = Vǫlsunga Saga.
Vǫl. = Vǫlundarkviþa.

Inhaltsverzeichnis.

Inhaltsverzeichnis.

Seite

Daraus ergibt sich, dass die Mythologie, wie sie in dei Eddaliedern vorliegt, ein Erzeugnis späterer Zeit ist und nich ohne weiteres als ein gemeinsamer Besitz aller Germanen an gesehen werden darf. Oder sind ihre Neubildungen au fremden, ungermanischen Beeinflussungen zu erklären, au antiken Mythen und christlich-mittelalterlichen Legenden, als spätes Machwerk und darum wertlos für die Kenntnis ger manischer Religion? Zur Beantwortung dieser Frage nacl der Echtheit der Eddalieder ist ein rascher Überblick übei die geschichtlichen Verhältnisse des Nordens bis zum Sieg des Christentums erforderlich.

Die erste Beeinflussung des Nordens durch die Fremd geschah infolge der uralten Verbindung mit den nördlich unc nordöstlich wohnenden Lappen und Finnen. Eine Meng nordischer Wörter ist im Lappischen und Finnischen aufge nommen; die Form dieser Lehnwörter weist auf die Zeit dei ältesten nordischen Runeninschriften hin, ca. 400 n. Chr. Ir 5.—7. Jahrhundert erfuhr Skandinavien vor dem Erlöscher des Heidentums in Deutschland von dort aus noch besonder Einflüsse rein geistiger Art. Wie später die dänischen unc schwedischen Folkeviser unter dem Einflusse der deutscher Spielmannsdichtung oder der höfischen Gedichte der deutscher Minnesänger entstanden sind, so drangen damals viele Züg des Odinsglaubens und der Heldensage von Deutschland nacl dem Norden. In Deutschland hatte sich der alte Wind- unc Totengott Wodan zum kriegskundigen, siegverbürgenden Got emporgeschwungen, zum Gott des Könnens und Wissens Über Dänemark stürmte er von Norddeutschland nach Skan dinavien und riß auch hier die erste Stelle an sich, un so leichter, als die nordische Göttersage schon damals wie die deutsche kriegerisches Gepräge trug. Denn lange voı den Wikingerzügen hatten die Nordleute in ihrer Heima in endlosen Fehden mit den Lappen und Finnen sich ab gemüht, denen sie Schritt für Schritt den Boden abringer mußten.

Als sie mit dem Beginne des 9. Jahrhunderts in die Ge schichte eintraten, hatten sie schon eine ausgebildete Mytho

logie. In den älteren Zeiten war ihr Götterglaube zweifellos weit einfacher gewesen. Aber so, wie er in den Eddaliedern und Skaldengedichten entgegentritt, ist von seinem ursprünglichen Naturuntergrunde nur noch wenig übrig. Die Edden sind nicht eine schlichte Wiedergabe des alten, echten Volksglaubens, sondern späte dichterische Bearbeitungen mythischer Motive. Schon darum muß ihre mythische Deutung nach Möglichkeit eingeschränkt werden.

Eine bedeutungsvolle politische Umänderung erfolgte im dritten Viertel des 9. Jahrhunderts durch die Errichtung des norwegischen Königtums. Als König Harald Harfagri (Haarschön) nach der Schlacht im Hafsfjorde 872 die bisherige Verfassung des Landes antastete, die unabhängigen kleinen Volks- und Gaukönige ihrer Macht beraubte, die alten Jarlsfamilien sich dienstbar machte, ihre zahllosen kleinen Gemeinwesen oder Kleinstaaten auflöste, war eine massenhafte Auswanderung aus Norwegen die Folge, an der sich auch der Kern der Bauerschaft beteiligte. Den freien Männern war die Heimat verleidet, trotz ihrer herrlichen Buchten und Inseln, ihrer Wälder und Wiesen, ihrer fischreichen Flüsse und großartigen Wasserfälle. Islands kürzlich entdeckte Lavaklippen und unfruchtbare Gletscher sollten die neue Heimat werden, denn Island war noch frei. Ein nordischer Wiking Naddod war zufällig dahin verschlagen und hatte der Insel, durch einen starken Schneefall veranlaßt, den Namen Schneeland gegeben. Wenig später umsegelte ein Schwede die Insel. Der Norweger Floki endlich gab ihr von dem vielen Treibeise den Namen, den sie bis heute trägt, Island d. h. Eisland: alle drei Entdeckungsfahrten fallen in die Jahre 860—870. Während die kleineren Inselgruppen der Orkneys und Hebriden auch jetzt noch vorzugsweise als Stützpunkte für Seekönige gesucht waren, die Sommer für Sommer in Norwegen zu heeren gedachten, wandten sich seit Haralds Siege nach Island diejenigen, denen es nicht um kriegerische Abenteuer und glänzende Eroberungen, sondern nur um eine ruhige, freie Heimat zu tun war. Haralds Militärmonarchie verursachte die Gründung der isländischen Republik.

An der Spitze der Unzufriedenen stand Ingolf Arnarson, d i. J. 874 nach der Insel abging, um seinen bleibenden Au enthalt auf ihr zu nehmen; durch einen eigentümlichen Z fall gründete er seine Niederlassung gerade an demselbe Orte, an dem jetzt die Hauptstadt des Landes liegt, zu Rey jarvik (Rauchbucht). Die wenigen Bewohner, auf die ma vereinzelt stieß, Kelten, zogen sich scheu zurück, weil sie m dem fremden Heidenvolke nichts zu tun haben wollten. I Verlaufe von 60 Jahren erhielt Island sodann seine vol nordische Bevölkerung, die das Beste von der alten Kult des Mutterlandes mit herübernahm. Durch Bischof Friedric aus Sachsen und den gewalttätigen Priester Dankbrand a Bremen wurde das Christentum auf Island zuerst verkünde Der großartigen Persönlichkeit und rücksichtslosen Härte d norwegischen Königs Olaf Tryggwason, der in Norwegen d Annahme des Christentums durchgesetzt hatte, gelang es, nic nur die unter seiner Herrschaft stehenden Färöer — durc Sigmund Brestisson — und Orkneys, sondern auch die vo ihm völlig unabhängigen Freistaaten Island und Grönlan zum Christentum herüberzuziehen. Im Jahre 1000 fiel d entscheidende Schlag auf Island. Fast wäre es auf dem Al thinge (d. h. Reichs- und Gerichtstage) zu offenem Kamp gekommen, nur durch das Dazwischentreten einiger besonnene Heiden wurde ein blutiger Zusammenstoß vermieden. D wandten sich einige verständige Männer unter den Christe an den heidnischen Gesetzsprecher Thorgeir und verhandelte mit ihm über die Bedingungen, unter denen sich etwa d Landfriede und die Einheit des Staates erhalten ließe. I eindringlicher Rede setzte Thorgeir der Landesgemeinde d Verderben auseinander, mit welchem die Lösung der Staat gemeinschaft das Land bedrohte; er beschwor die Thingleut die Einheit des Staates dadurch zu retten, daß man die Tauf annähme, aber jede Inquisition in Glaubenssachen sollte unte sagt sein. Ohne Widerrede fügten sich Heiden wie Christe Die größere Zahl der Thingleute bequemte sich sofort zu Empfange der Taufe; die formelle Unterwerfung Islands unt das Christentum war vollzogen.

Es dauerte lange, bis das Christentum in Skandinavien durchdrang. Wohl war es in Dänemark (816) und Schweden (830) von Ansgar, dem „Apostel des Nordens" († 865), einem Mönche des westfälischen Klosters Neu-Corbie, späterem Vorstande des neu begründeten Erzbistums Hamburg-Bremen gepredigt worden, wohl hatte Hakon der Gute (935 bis 961) ihm Eingang zu verschaffen gesucht, aber erst Olaf Tryggwason (995—1000) und nach seinem frühzeitigen Tode Olaf Haraldsson, der Heilige, drangen damit durch (1015—1028). Die gewaltsame Tätigkeit dieser beiden Olafs befestigte das Christentum in Norwegen; in Dänemark geschah es durch Knud den Großen (1018—1035), in Schweden durch Erik den Heiligen (1150): 1104 wurde in Lund ein Erzbischofsitz für die drei nördlichen Reiche gegründet.

Die Eroberung Norwegens verschaffte Harald nicht die erwartete Ruhe. Die vertriebenen Norweger machten die See unsicher, und noch größere Anstrengung kostete es ihn, seine vielen und unruhigen Söhne in Zucht zu halten. Nur die Jahre 880—920 waren friedlich, um so unruhiger war die Zeit von 930—935 unter Eirik Blutaxt: wegen seiner Streitbarkeit oder wegen der Ermordung seiner Brüder erhielt er diesen Beinamen. Die allgemeine Unzufriedenheit mit ihm und seiner berüchtigten Gemahlin Gunnhild, die in der Zauberkunst der Finnen wohl bewandert war, zwang ihn, vor seinem jüngeren Bruder Hakon I. zu weichen. Unter Hakon genoß Norwegen während der ersten 19 Jahre eines fast ungestörten Friedens. Er hielt es für seine Pflicht, das Christentum einzuführen, fand aber bei den Drontheimern erbitterten Widerstand. Eirik und Gunnhilds fünf Söhne überfielen ihn, Hakon siegte, fand aber den Tod „betrauert und beweint von Freunden und Feinden, die erklärten, daß Norwegen nie wieder seinesgleichen erhalten würde". Er wurde auf heidnische Weise bestattet. Haralds II. Regierungszeit (961—969, oder 975) war wenig glücklich, eigentlich waren Gunnhilds Söhne die Herrscher. Das Ansehen und die Macht des Jarls Sigurd in Drontheim erregten Furcht bei ihm; er liess ihn überfallen und mit seinem Hause verbrennen. Die empörten Dront-

heimer wählten sogleich Sigurds Sohn Hakon zum Anführer und leisteten so kräftigen Widerstand, daß er als Regent des Drontheimer Distrikts anerkannt werden musste. Dazu kam eine langwierige Hungersnot. Man mußte seine Pfeile für Heringe, und seine Kostbarkeiten für Fleisch verkaufen. Nach Haralds Tode erlangte Hakon Jarl die Macht in Norwegen († 995). In der werkwürdigen, dreitägigen Seeschlacht im Hjorungawag erfocht er einen glänzenden Sieg über die berüchtigten Jomswikinger. Aber im Vertrauen auf das große Ansehen, das ihm dieser Sieg verschaffte, legte Hakon die Mäßigung ab, die er bisher gezeigt hatte. Die Drontheimer murrten, daß niemand seine Frau oder Tochter vor dem Jarl in Frieden haben könnte. Mit Freuden wurde daher Olaf Tryggwason als Harald Haarschöns kühner Sprößling zum König gewählt; er fiel am 9. September 1000 in der Seeschlacht bei Swöld gegen den Dänenkönig Swen Gabelbart und Olaf Schoßkönig von Schweden. Wie Olaf I. befestigte auch Olaf II. Haraldsson, „der Dicke" oder „der Heilige", gewaltsam das Christentum in Norwegen. Mit dem Heerschilde fuhr er über das Land, die Widerstrebenden zum neuen Glauben zwingend. Er entwarf ein Christenrecht und verdrängte das Heidentum von Tal zu Tal in die unwegsamsten Gebirge. Halogaland ließ sich ohne Schwierigkeit bekehren, aber die Drontheimer verehrten noch immer die alten Götter Odin und Freyja, feierten ihr großes Fest zu Wintersanfang und opferten Pferde. Die Bewohner von Gudbrandsdal nahmen willig die Taufe an, als Olaf ihr Thorsbild zertrümmerte. Er fiel gegen aufrührerische Heiden, die der Dänenkönig Knud herbeigerufen hatte, in der Seeschlacht bei Stiklestad am 31. August 1030, ward in Drontheim beigesetzt und heilig gesprochen. Aus der mönchischen Sage ging Olafs Person und Name auch allmählich in die volksmäßige Sage über und nahm in ihr dieselbe Stelle ein, die in früherer Zeit Thor zugekommen war. Wie dieser ist fortan auch St. Olaf der gefährliche Feind und Bekämpfer aller Riesen und Unholde. Sogar in ihrer äußeren Erscheinung gleichen sich der ältere und der neuere, bei seinen Lebzeiten

so tief gehaßte, Landespatron völlig: beide tragen den charakteristischen roten Bart, und wie Thor seinen Hammer, führt St. Olaf seine wuchtige Streitaxt. Mit der Schlacht von Stiklestad schließt im wesentlichen die erste Periode der norwegischen Geschichte.

Neben der Errichtung des norw. Königtums durch Harald und der Besiedelung Islands sind die Wikingerzüge für den Norden das größte und bedeutungsvollste Ereignis des 9. Jhds. Zum erstenmal erscheinen die Skandinavier auf dem Schauplatze der Weltgeschichte und spielen da sofort eine Rolle, wie sie weder vorher noch nachher sie gespielt haben. Durch ihre kriegerischen Züge wurde der Name Normannen an den fernsten Küsten Europas bekannt und gefürchtet. Sie waren die Lehrmeister und Vorläufer der großen seefahrenden Völker, die heute den größten Teil der Welt beherrschen. Übervölkerung, politische und handelspolitische Interessen, vor allem der starke Wandertrieb des Germanen sind die Veranlassung gewesen. Sie gingen fast zu gleicher Zeit von Schweden, Dänemark und Norwegen aus. Das mittlere Schweden hat zuerst seine Scharen durch die slavischen Länder Osteuropas bis zum schwarzen Meere, bis in das oströmische Kaiserreich entsendet; als Beherrscher der östlichen Slavenstämme gründeten sie im 9. Jahrhundert den russischen Staat. Von Schonen und den dänischen Inseln ergossen sich dänische und gautische Scharen über die sächsische und friesische Küste Norddeutschlands hauptsächlich nach Frankreich und England. Die norwegischen Wikingerzüge gingen über die nördlich von dem britannischen Eilande liegenden Inseln nach Schottland und Irland und entdeckten die Färöer und Island. Isländer fanden dann wiederum Grönland, Helluland (Labrador und Neufundland) und Winland (Neuschottland), segelten ins Nordmeer hinaus bis nach Swalbard am nördlichsten Teile der Ostküste Grönlands und fuhren an der Westküste von Grönland nordwärts bis in den Smithssund.

Der größte Teil der eddischen Mythen soll nun nicht dem nordgerm. Heidentum seinen Ursprung verdanken, sondern der antiken Literatur und frühchristlichen Legenden; diese

sollen halbheidnische und heidnische Nordleute in den Wikingerzeiten auf den britischen Inseln von Iren und Angelsachsen vernommen haben, und zwar von Mönchen und Leuten, die in Mönchsschulen erzogen wurden. Mit staunenswerter Gelehrsamkeit und Belesenheit ist besonders der Versuch gemacht, den Yggdrasil- (Christus am Galgen) und Baldrmythus (Verschmelzung der Achilleus-Patroklos-Sage mit christlichen Elementen, Christus und Maria, Longinus) Baldr und Loki, Widar und Wali, Walhall mit den Einherjern, die Midgardsschlange und den Fenriswolf, sowie die Seherin, die sich des Ursprungs der Welt erinnert und den Mächtigen verkündigt, der am Ende der Zeiten zum großen Gericht kommt, als aus christlichen Elementen erwachsen nachzuweisen. Nun steht fest, daß die eddische Dichtung ein Erzeugnis der Wikingerzeit ist, daß kein Lied vor dem 9. Jahrhundert aufgeschrieben ist, und daß diese Gedichte nicht geistige Erzeugnisse des gesamten Nordens sind, sondern nur dem isl.-norw. Stamm angehören. Es ist ferner die Möglichkeit zuzugeben, daß in den Wikingerzeiten außer andern Beutestücken auch Vorstellungen und dichterische Stoffe von christlichem, jüdischem und griechisch-römischem Ursprunge von Britannien nach dem Norden gebracht wurden, daß einzelne von diesen Vorstellungen, selbst durch Vermittelung der Gelehrsamkeit, auf nordische Götter übertragen wurden, und daß die fremden Stoffe im nordischen Munde wunderlich und bis zur Verdunkelung ihrer Herkunft umgestaltet wurden. Aber eine Befruchtung der nordischen Phantasie durch den engeren Verkehr mit den Kelten ist nicht unanfechtbar erwiesen, nicht ein strikter Beweis für den fremden Ursprung der eddischen Mythen ist erbracht worden, von einigen Spätlingen abgesehen. Man kann höchstens sagen: es ist nicht ausgeschlossen, daß die heidnischen Nordgermanen, besonders die Isländer, durch den Verkehr mit Christen deren religiöse Literatur kennen lernten, sich verschiedene ihrer Anschauungen aneigneten und mit heimischen heidnischen verschmolzen. Aber von der Wahrscheinlichkeit bis zur Tatsache ist ein weiter Schritt, und noch nicht die Spur eines Beweises spricht dagegen, daß der eddischen Mytho-

logie eine heimische nordische Religion zu grunde liegt. Vorläufig muß man also, soweit wie irgend angänglich, mit den altheimischen nordischen Vorstellungen auszukommen suchen.

Gegen durchgehende fremde Beeinflußung sprechen einige allgemeine Erwägungen: Wenn die meisten Eddalieder nicht auf Island, sondern in Norwegen entstanden sind — einige Teile sind vermutlich von Isländern überarbeitet —, so war der Verkehr der Norweger mit den angeblichen Vermittlern der fremden Stoffe, den Iren, ausschließlich kriegerisch, daher für eine literarische Einwirkung denkbar ungünstig. Die Norweger hatten ferner bei der Unruhe ihrer innerpolitischen Zustände mehr zu tun, als sich mit derartigen spekulativen Mythenkombinationen abzugeben. Endlich ist eine derartige ungeheure Gelehrsamkeit bei den Iren damaliger Zeit nicht anzunehmen. Treffend hat man eingewendet: Die Iren müßten ebenso gelehrt gewesen sein wie die heutigen Mythologen, sie müßten auch ihre ganze Gelehrsamkeit bei ihren Gesprächen mit den Piraten des Nordens, die doch nicht Studierens halber nach Britannien gekommen waren, fortwährend zur Hand gehabt haben. Die Mythologie ferner, die die ältesten Skaldengedichte teils mehr oder weniger ausführlich darstellen, teils andeutungsweise voraussetzen, ist dieselbe, die die Eddalieder enthalten. Sie kann nicht im Laufe weniger Jahrzehnte entstanden sein, sondern muß das Ergebnis einer längeren Entwickelung sein, die weit vor der historischen Zeit des Nordens liegt. Erst wenn man klar und unzweifelhaft bewiesen hat, daß diese unecht sind, d. h. aus dem 10. Jahrhundert stammen oder noch jünger sind, erst dann wird man die Möglichkeit dieser Theorie zugeben können. Aber ihre Echtheit steht bis heute unerschüttert fest. Unglaublich ist die Annahme, daß die fremden Vorstellungen mit dem alten Glauben auf wahrhaft geniale Weise, die an das Verhältnis Shakespeares zu seinen Quellen erinnere, zusammengegossen seien, so in Norwegen geistiges Eigentum der vornehmen Stände geworden seien und ihren Weg in die Gedichte der Skalden gefunden hätten. Zwischen Skaldendichtung und Volksverständnis klafft kein Riß, die Skalden haben nicht eine neue Mythologie

erfunden. Im 9. und 10. Jahrhundert gab es keinen bedeutenden Kulturunterschied zwischen dem norw. Könige mit seiner nächsten Umgebung und dem Volke. Für Island vollends zeigt das Lesen weniger Sagas, daß die gesamte Dichtung Islands volkstümlich, d. h. dem Verständnis und Interesse der Bauern- und Fischerbevölkerung zugänglich war. Die Bildung war überall gleich. „Wir sind alle gleich" sagt Hrolf bei seiner Landung in Nordfrankreich. Die Skalden gingen aus dem Volke hervor, sie waren von Kindheit an mit dessen Vorstellungen vertraut, und darum ist auch ihr Glaube der des Volkes. Ihre Dichtung ist nach Inhalt und Behandlung merkwürdig phantasielos. Es gibt kaum irgendwo eine Poesie, die so gleichmäßig, so arm an Entwickelung ist wie sie. Ein Skald nach dem anderen hält sich ängstlich an das Gegebene, ein Geschlecht lehrte es das andere. Soweit wir zurückgehen können, sind ihre poetischen Metaphern (Kenningar), besonders die mythischen, stets dieselben und beruhen auf demselben Mythus oder derselben Mythenform. In langer, langsamer Entwickelung hatten die Nordleute gelernt, die sie umgebende Natur phantasievoll anzuschauen und zu beleben, die so gewonnenen Grundbilder in Geschichten poetisch auszuschmücken und zu verknüpfen. Daß erst die Befruchtung mit der irischen Geisteskultur die Phantasie der Nordleute geweckt habe, daß sie in Ermangelung jeder schöpferischen Fähigkeit nur im stande gewesen seien, fremde mythische, religiöse oder poetische Stoffe genial umzugestalten, ist eine ganz unmögliche Annahme. Der mächtige Wellenschlag der Wikingerzeit hat nicht die ganze uns erhaltene mythisch-heroische Dichtung emportauchen lassen, sondern er hat, wie jede Sturmflut nicht zu schaffen, sondern zu zerstören pflegt, niederreißend gewirkt; er hat nicht die aus der Fremde in das Mutterland verpflanzten Keime zur Entfaltung gebracht, sondern er hat die heimische Scholle unterwühlt und die Ernte vernichtet, noch ehe sie geborgen war.

Gerade die Wikingerzeit hat am meisten zur Auflösung des heidnischen Glaubens und zu seinem vollständigen Untergange beigetragen. Wenn die Nordleute z. B. mit anders-

gläubigen Völkern zusammenstießen und überwunden wurden, konnte leicht die Vorstellung entstehen, daß die fremden Götter stärker wären als Odin und Thor. Andererseits wuchs das Gefühl des eigenen Wertes und der eigenen Stärke in hohem Grade. Der Glaube an die eigene stolze Kraft entsprach am besten ihrem unruhigen Treiben, ihren Raubzügen zu Wasser und zu Lande, ihren Rechtshändeln, Zweikämpfen, Mordbrennereien und Gewalttaten aller Art. Der Wiking stellte sich selbst an die Stelle des Gottes Thor, schwang statt des Hammers sein gewaltiges Schlachtschwert und erkämpfte sich damit Gold, Ruhm und Genuß. An den alten Sitten und Gebräuchen, besonders an den Mahlzeiten und großen Gelagen zu Ehren der Götter, hing man noch mit großer Zähigkeit, aber die innere Verehrung, der Glaube an die Götter schwand dahin. Viele, vielleicht die meisten Wikinger waren daher mehr oder weniger Freidenker geworden, religiös gleichgültig. Durch die Geschichte der Isländer, der Nachkommen jener Wikinger, zieht sich bis in späte Zeit hinein eine unverkennbare religiöse Gleichgültigkeit — man denke nur an die kühle, vernünftige Art, wie das Christentum auf Island angenommen wurde! Wie ganz anders flammt der leidenschaftliche Fanatismus der Drontheimer Bauern auf! Aber sie waren auf der ererbten Scholle geblieben, während die Vorfahren der Isländer sich vom Mutterlande losgerissen und weder Heimat noch Altar zu verteidigen hatten. Dieser Skepticismus, der von Göttern keine Hilfe mehr erwartet und statt der Götter nur ein Schicksalswalten annimmt, ist der Hintergrund von Felix Dahns nordischer Erzählung „Sind Götter?“, die ein berufener Kritiker als die beste Schöpfung des Dichters bezeichnet hat.

Wenn von riesischen Schutzgeistern die Rede ist, die als Snäfellsase oder Swinfellsase bezeichnet werden und in Bergen oder Steinen wohnen sollen, so deutet bereits ihr Name auf eine bedenkliche Trübung des alten Götterglaubens hin. Schon unter den ersten Besiedlern Islands waren einige Freidenker. Von Ingolfs Bundbruder heißt es, daß er niemals opfern wollte, und als er von seinem eigenen Knecht erschlagen wurde, rief Ingolf aus: „So seh ich es jedem ergehen, der nicht opfern mag!“ (Landn. $I_{5,7}$). Ein Bersi Gottlos wird genannt, und wieder ein Hall Gottlos samt seinem

Sohne Helgi Gottlos: sie glaubten nur an ihre eigene Kraft und mochten nicht opfern (I_{11}, II_4). Die Lossagung von den Göttern war also so häufig, daß daraus ein besonderer Beiname gebildet wurde, „gottlos"; nicht im Sinne moralischer Verworfenheit, sondern nur der Gelöstheit vom Götterglauben. Ein anderer gab „aus eigenem Antriebe" d. h. ohne etwas vom Christentum zu wissen, das Opfern auf (V_2). Olaf Tryggwason sagte von einem Isländer: „Mehr scheint er auf eigene Kraft und Stärke zu bauen, als auf Thor und Odin" (Laxd. 40). Ein anderer glaubt nicht an Götzen oder Teufel, sondern nur an seine eigene Macht und Stärke (F. M. S. II $_{K.\ 200}$). Wieder ein anderer verachtet die Götzen seines Vaters, bevor er vom Christentum etwas erfährt (a. a. O. 201). Auf die Frage nach seinem Glauben antwortet einer: „er sei der Meinung, er habe wohl gar keinen Glauben" (a. a. O. 235). Sigmund Brestisson, der Fürst der Färöer, glaubt nur an seine Macht und Stärke (Fär. S. 321). Der Isländer Finnbogi erwidert auf die Frage des Kaisers zu Byzanz, an wen er glaube: „Ich glaube an mich selbst" (Finnb. S. 19). Hrafnkel hält es für eine Torheit, an Götter zu glauben (Hrafn. S. Freysg. 24). — Von mythischen Zeugnissen seien erwähnt: König Hrolf und seine Kämpen verehrten nicht Götter, sondern glaubten an ihre Macht und Stärke (Hrolfs S. Kr. 48). Nicht Odin, „der böse Geist", sondern das Schicksal waltet über jedes Mannes Leben (a. a. O. 46). Ketil glaubte nicht an Odin und führte einen Spruch im Munde: „Niemals hab ich Odin verehrt, dennoch hab ich lang gelebt" (Ketils S. hängs 5). Odd gewöhnte sich nicht an das Opfern, denn er glaubte an seine Macht und Stärke; ekelhaft erschien es ihm, vor Stöcken oder Steinen herumzurutschen (Qrv. Odds S. 1. 2).

Quellen der nordischen Mythologie.

Einheimische literarische Zeugnisse.

Für die Kenntnis der nordischen Mythologie ist die älteste Skaldendichtung darum so wichtig, weil sie das Alter und die Echtheit der von ihr behandelten oder gestreiften Hauptmythen sicher beweist; das, worauf sie anspielt, kann nicht im späten Mittelalter künstlich nach christlichen Vorlagen zusammengeschweißt sein. Ihre poetischen Bilder und Umschreibungen sind wie die der Eddalieder aus der Mythologie, der Natur und dem Leben entnommen. Ohne Kenntnis der Mythen und Sagen ließ sich weder dichten noch die Dichtung genießen. Die Dichtkunst wird z. B. bezeichnet mit Kwasis Blut, Zwergenschiff, Zwergenmet, Riesenmet, Suttungsmet, Odinsmet, Asenmet, Vaterbuße des Riesen,

Odröris Flut, Fang und Fund und Bürde und Gabe Odins (Sk. 3).

Die späteren Skalden, zumal nach Einführung des Christentums, haben an Stelle des lebendigen Bildes das verbrauchte, farblose gesetzt, die tote Kenning, die schließlich ganz zur gelehrten Spielerei ausartete. Von ihrer Sucht, in der Kenntnis mythologischer Dinge zu glänzen, ist kaum ein Eddalied verschont geblieben; fast überall ist das alte einfache Lied durch ihre Hinzufügungen aufgeschwellt, entstellt und mißverstanden. Man hat treffend bemerkt, daß der Kenningsstil, eine Musivarbeit aus Metaphern, sich fast nirgends zum zusammenhängenden Bilde runde: er zeige nicht Überschuß an sinnlichem Sehvermögen, sondern eine gewisse Stumpfheit der Phantasie, schon darum sei die beliebte allegorische Auslegung der Mythen unmöglich. Die Anwendung dieser Umschreibungen ist eine fortwährende Bilderjagd, sie gibt Rätsel, deren Auflösung den Verstand schärft, die aber keine Nahrung für den übrigen Menschen enthalten.

Auch die Eddalieder sind das Werk von norwegisch-isländischen, aber uns unbekannten Skalden. Im Gegensatze zur skaldischen Poesie ist die eddische mehr volkstümlich, in freieren Metren und in einfacherer Sprache verfaßt. Über ihr Alter und ihre Heimat besteht unter den Forschern wenig Einheit. Daß sie von norw. Kolonisten in Britannien, den Orkneys, Hebriden und Shetlandsinseln gedichtet seien, ist wohl ausgeschlossen; die Heimat der meisten Lieder ist Norwegen, einiger Island, weniger auch Grönland. Über ihr Alter läßt sich nur sagen, daß sie zu sehr verschiedenen Zeiten, zwischen dem 9. und 12. Jahrhundert verfaßt sind. Datierungen auf das Jahr sind wenig geglückt, oft schwanken die Ansichten um mehr als 100 und 200 Jahre. Ist z. B. richtig, daß die Niblungensage in ihrer jüngern Gestalt bereits gegen Ende des 9. Jahrhunderts durch norw. Wikinger nach Irland verpflanzt sei, so setzt man die ältere Schicht der Eddalieder zu spät an. Niedergeschrieben und gesammelt sind sie frühestens um die Mitte des 12. Jahrhunderts, wahrscheinlich erst zwischen 1240 und 1250. Den

ursprünglichen Namen dieser Liedersammlung kennen wir nicht. Der Titel „Edda" gebührt nur Snorris Buch über die nordische Götterlehre und Skaldenkunst. Das Wort wird als „Buch von Oddi" erklärt: Snorri habe den Baustoff seines Werkes in Oddi vorgefunden und nach ihm sein Buch „Buch von Oddi" genannt; andere erklären es als „Poetik"; die frühere Deutung „Urgroßmutter" ist allgemein aufgegeben: die Sammlung erzähle wie das Großmütterchen am Spinnrocken jüngeren Geschlechtern Lieder und Sagen aus längst verklungenen Zeiten. Die noch heute übliche Benennung „ältere Edda" ist nur insofern richtig, als die sogenannte jüngere oder prosaische Edda des Snorri einige Lieder anführt oder voraussetzt, als Ganzes aber ist die Liedersammlung jünger als Snorris Buch.

Unter den Eddaliedern steht „der Seherin Weissagung" (Vǫluspá) im Mittelpunkte des Streites. Die einen setzen sie ins 9., andere in die Mitte des 10. Jhd. unter Eirik Blutaxt, in die wilde Gärungszeit, wo das Christentum in Norwegen zwar schon eingedrungen, aber nirgends vollkommen zum Durchbruche gekommen war; noch andere lassen sie kurz vor 1000 auf Island entstanden sein, als eine Mischung heidnischer und christlicher Anschauungen. Wie man das Gedicht als eine Übertragung der alexandrinischen Oracula Sibyllina und deshalb als wertlos für die nordische Mythologie hingestellt hat, so hat man von anderer Seite aus die Echtheit der eddischen Kosmogonie und des Gedichtes „die Weissagung der Seherin" angegriffen. Die Quellen der eddischen Kosmogonie sollen in der Genesis und in dem platonischen Timäus liegen, die beide wiederum auf der babylonischen Weltschöpfungslehre beruhen. „Der Seherin Weissagung" soll im zweiten Viertel des 12. Jhd. in der von Sämund gestifteten Schule zu Oddi im Südwesten Islands gedichtet und eine Stilübung des hochgebildeten Theologen Sämund sein, der sich daran erfreute, einen großartigen, fremden, religiösen Inhalt, das heiligste christlichste Thema von der Heilsgeschichte der Menschheit, von der Schöpfung bis zum Sündenfalle, in die mythengetränkte, dunkle Sprache heidnischer

Weissagung zu übertragen; d. h. das Gedicht ist die frivole Spielerei eines isl. Theologen.

Unhistorisch aber ist es, zu behaupten, ein so reich begabtes Volk wie die Germanen hätten keine in Mythen gefaßte Vorstellungen von Gottheit, Welt und Menschheit gehabt. Unhistorisch ist es, statt dessen eine aus allen möglichen Quellen zusammengeronnene mittelalterliche, christliche Tradition als den Körper von dem anzunehmen, was uns an Mythen überliefert ist. Geradezu abenteuerlich ist die Vorstellung, daß ein Priester des 12. Jhd., ein Schulvorsteher, ein Bücherwurm und doch zugleich ein Dichterfürst, ein Dante und Boccaccio in einer Person, auf die seltsame Idee verfallen sei, die christliche Lehre in der angegebenen Weise zu profanieren. Was von der angeblichen Genialität der Skalden gesagt ist, die die Eddamythologie geschaffen haben sollen, gilt Zug für Zug auch für die Tätigkeit Sämunds. Sämund müßte der gelehrteste Mann des Nordens, seiner Zeit, des Mittelalters überhaupt gewesen sein. Er verband nicht nur Stücke des Wissens aus den entlegensten Gebieten, er besaß ein großartiges, einziges Kombinationsvermögen, ihm waren seine Kenntnisse präsent wie keinem der Kirchenväter. Bei jeder Strophe, ja bei jedem Vers ist ihm all sein Wissen gegenwärtig gewesen und hat er die seltensten, wie die gewöhnlichsten Stücke davon ineinander gefügt und bis zur Unkenntlichkeit ineinander verflochten. Und trotz dieser monströsen Gelehrsamkeit muß dieser Sämund ein unbegabter Mensch gewesen sein! Denn er wußte überhaupt nicht, was er wollte. Mit treffender Ironie hat man gesagt: Ist „der Seherin Weissagung" eine „Summe der christlichen Theologie", dann ist sie das schlechteste und albernste Gedicht der Weltliteratur. Sämund war aber auch ein schlechter Christ. Denn er hat die christlichen Heilswahrheiten doch wieder so sehr mit heidnischem Unglauben versetzt, daß sie im besten Falle nur schädlich wirken konnten, und er hat die christlich-katholische Religion mit einer Respektslosigkeit behandelt, die während des ganzen Mittelalters unerhört ist.

Allgemein neigt man zu der Annahme, daß „der Seherin Weissagung" unter indirekter Beeinflussung des Christentums entstanden ist; ihr Inhalt versteht sich nur aus einem noch lebendigen, wenn auch nicht mehr in voller Kraft entfalteten Volksglauben.

Als das Verständnis der alten Dichtung immer mehr erlosch, und man die mythologischen Ausdrücke vielfach rein schematisch anwandte, ohne sich ihrer ursprünglichen Bedeutung noch recht bewußt zu sein, verfaßte Snorri Sturluson, der Herodot und Thucydides des Nordens, den Entwurf eines Handbuches, um die skaldischen heidnischen Umschreibungen zu erklären, seine Edda. Er war herangebildet auf dem Gehöfte zu Oddi in der historischen Schule seines Großvaters Sämund und befaßte sich schon in früher Jugendzeit mit dichterischen Versuchen (geb. 1178, † 1241). Manches aus der alten Göttervorstellung und Sage wird ihm selbst dunkel gewesen sein, und darum sammelte er alles, was er zum Verständnisse der alten Dichtung auftreiben konnte. Ursprünglich mag dieser Entwurf nur für seine Umgebung bestimmt gewesen sein, später wurde es zu einem systematischen Handbuch umgearbeitet. Er ermahnt die jungen lernbegierigen Skalden, „das Buch zum Zwecke der Ergötzung zu verstehen, die Geschichten nicht der Vergessenheit anheimzugeben oder für unwahr zu erklären und die alten Kenninge, an denen die Hauptskalden ihr Gefallen gehabt hätten, aus der Skaldschaft zu entfernen; als Christenleute solle man freilich nicht glauben noch beweisen wollen, daß es so gewesen wäre" (Sk. 1).

Sein skaldisches Handbuch besteht aus drei Teilen: Die Gylfaginning (Täuschung des Gylfi; Gg.) ist eine systematische Übersicht über den alten Glauben in Form einer Gespräches; als Wegweiser diente ihm dabei das Eddalied „der Seherin Weissagung". Der schwedische König Gylfi hat von der Weisheit und Macht der Asen gehört und beschließt, die Wahrheit dieses Gerüchtes zu erproben. In einen alten Mann verwandelt, geht er nach Asgard und hat hier ein Gespräch über die Entstehung der Welt und die Geschicke der Götter mit drei Personen: Har, Jafnhar und Thridi (der Erhabene, Gleicherhabene, der Dritte). Gylfis Rolle besteht darin, Fragen zu stellen und einzelne, meist humoristisch-

ironische Bemerkungen an das Mitgeteilte zu knüpfen, während einer von den drei Männern ihm antwortet. Diese Einkleidung hat in den Lehrbüchern des Mittelalters ihr Vorbild. Der heidnische Götterglaube soll als auf einer Verblendung durch übermächtige, zauberische Wesen, die sich durch ihre Macht und Klugheit zu Göttern aufschwangen, beruhend dargestellt werden. — Der zweite Hauptteil, Skáldskaparmál (Sprache oder Ausdrucksweise der Dichtkunst; Sk.) ist eine Sammlung von eigentlichen Umschreibungen (Kenningar) und Synonyma (ókend Heiti), mit Belegen aus den Werken der ältern Musterskalden. Dieser Teil wird mit einem Abschnitt eingeleitet, der gewöhnlich als ein selbständiges Stück für sich angesehen wird, unter dem Namen Bragaroedur (Bragis Erzählungen). Bragi erzählt dem Ægi in Beisein der Götter die Geschichten vom Raub Iduns und vom Erwerb des Dichtertrankes. Ægi ist der Fragende; aber der Dialog ist nicht durchgeführt. — Der dritte Teil enthält das Háttatal, ein Lobgedicht auf den norw. König Hakon Hakonarson und dessen Jarl, spätern Herzog Skuli Bardarson, beide bekannt aus Ibsens „Kronprätendenten“. Jede der 102 Strophen dieses größten Meisterwerkes der skaldischen Kunst ist in einer andern Versart abgefaßt, als Muster- und Beispielsammlung für junge Skalden; daran schließt sich ein prosaischer Kommentar, der die Eigentümlichkeit jeder Strophe erläutert.

Auch die isl. Geschichtschreibung erlangt durch Snorri ihre höchste Blüte. Seine Sammlung von Biographien norwegischer Könige führt den Titel Heimskringla „Weltkreis“, nach den Anfangsworten. Sie beginnt mit der Ynglinga-Saga, in der Snorri die Ahnenreihe der norw. Könige bis auf Frey führt, und endet mit dem Jahre 1177.

Snorri hat sicherlich eine größere Kenntnis der alten Mythologie und Poesie und war zugleich tiefer vom Geiste des Altertums durchdrungen, als irgend einer seiner Zeitgenossen. Aber wenn wir mit Hilfe der von ihm benutzten Gedichte seine Darstellung prüfen, so sehen wir, daß sie weder fehlerfrei noch vollständig ist — für Höni-Mimi z. B. fand er in seiner Systematik keinen passenden Platz —, sondern oft den eigentlichen Zusammenhang mißverstanden hat; schrieb er doch 200 Jahre nach dem Aufhören des Heidentums. Ein wahres Verständnis für die Mythen seines Volkes geht ihm also ab. Darum kann seine Edda nicht so hoch gestellt werden, wie die Gedichte aus der heidnischen Zeit; sie muß mit Vorsicht benutzt werden, und als mythologischer Quelle ist ihr nur sekundärer Wert beizumessen. Man darf

nicht vergessen, daß er ein Interpretator ist wie ein moderner Mythologe, in gewissen Beziehungen mit besseren, in anderen dagegen mit schlechteren Voraussetzungen, um zu einem richtigen Verständnisse von dem zu kommen, was er deuten sollte. Schon die Einkleidung der Gylfaginning zeigt, daß Snorri die übernatürlichen Taten der alten Götter als Blendwerk zauberkundiger Könige auffaßt. Seine geschichtlichen Werke veranlaßten ihn, auch die Götter historisch aufzufassen: die Asen waren ihm die aus Asien Eingewanderten, Menschen, die einmal gelebt und unter den Menschen gewirkt hatten. Dieser von Snorri geschaffene Euhemerismus ist dann von Saxo Grammaticus aufgenommen. In den andern nordischen Quellen ist diese Entgötterung so vor sich gegangen, daß die Götter entweder auf die Stufe von Riesen und Trollen herabgesunken sind, oder als reine Menschen auftreten, ohne daß der Versuch gemacht wird, die altüberlieferten Züge rationalistisch zu erklären (z. B. die Geschichte von Freyjas Halsband). Snorris eigene Zutaten darf man also nicht als lauteres Gold weder altnordischen noch gar altgerm. Götterglaubens auftischen. Man muß sich vergegenwärtigen, daß ihm die christliche Tradition ebenso geläufig war wie die klassisch-antike; die Parallelen, die man aus christlichen oder römisch-griechischen Überlieferungen zu den Eddaliedern fälschlich gezogen hat, sind also bei ihm gerechtfertigt.

Ausser der Sammlung der Eddalieder und Snorris Edda sind die isl. Sagas eine wichtige Quelle für die nordische Mythologie (saga, pl. sögur = Geschichte, prosaische Erzählung). Die meisten und besten von ihnen sind etwas älter als Snorris Buch, stammen also aus der letzten Hälfte des 12. Jhd. und aus der Zeit von ca. 1200. Aber sie sind keineswegs immer in ihrer ältesten Gestalt überliefert, sie sind oft umgearbeitet und interpoliert. Diese Perlen der Erzählungskunst, in denen die Geschichte eines Mannes, eines Geschlechtes, einer Gegend in meisterhafter Weise vorgetragen wird, bieten eine Fülle kulturgeschichtlichen Stoffes und geben, fast unberührt von Einflüssen fremder Bildung, ein Spiegel-

bild norwegischen, skandinavischen und weiterhin überhaupt germanischen Lebens und Denkens, wie wir sonst nirgends in der germanischen Welt finden. Sagas, die etwa 100 Jahre später aufgezeichnet sind, darf man nur vorsichtig verwerten. Denn im Verlaufe des 13. Jhd. waren die alten Traditionen verloren gegangen. Neben den historischen Sagas erhebt sich die Neigung zum Mythischen und Märchenhaften. Zu diesen jüngern Sagas gehören die sog. Fornaldar sögur (Geschichten der Vorzeit; FAS) und Saxos Dänische Geschichte. In diesen Spätlingen spielen Zauberer und Riesen die Hauptrolle, und in fernen märchenhaften Ländern arbeitet die Wundermaschinerie vortrefflich. Die FAS enthalten zwar sicher viel Altertümliches, da sie in verklungenen Mythen, Sagen und Volksmärchen wurzeln, aber man muß zwischen den einzelnen Sagas wohl unterscheiden, vor allem zwischen der Prosa und den jungen Versen; die letzteren haben auch nicht die geringste Bedeutung für den alten Glauben. Der alte Mythenbestand ist häufig in das willkürlich Gefabelte hinübergespielt und aufgelöst, oder wie in den späten Volkssagen und Volksliedern zum ergötzlichen Märchen herabgesunken.

Viele dieser isl. mythischen und saggeschichtlichen Sagas sind uns verloren gegangen; manches hat Saxo gerettet. Saxo Grammaticus, geb. ca. 1150, ist ein Geistlicher gewesen und gehörte zu der näheren Umgebung Absalons, des Erzbischofs von Lund. Er verfaßte auf dessen Antrieb die 16 Bücher seiner bis 1187 reichenden Historia Danica in elegantem, von Erasmus hoch bewundertem Latein; die ersten neun Bücher, die für die Mythologie vor allem in Betracht kommen, sind höchst wahrscheinlich zuletzt geschrieben. Außer einer Reihe mittelalterlicher Novellenstoffe und Märchenmotive, die er wohl dem Engländer Lucas (XIV_{583}) verdankt, sind Saxos Quellen die altdänische Volkssage und isl. Sagensammlungen, deren Kenntnis ihm wohl der Isländer Arnold Thorwaldsson (XIV_{594}) vermittelt hat, der sich 1168 bei Absalon aufhielt. Die isl. Quelle stellt sich mit ihrem bunten Leben und Treiben, mit den Vorstellungen vom Eingreifen der Götter, besonders

Odins, in die menschlichen Verhältnisse, mit ihrer Schilderung von Riesen, Schildmädchen, Berserkern u. dgl. mehr ganz zu den isl. FAS. Die dänische Quelle läßt mit ihrer Ruhe und Einfachheit die dänische Heldendichtung und Volkssage erkennen, wie sie namentlich auf Seeland und Jütland blühten.

Nach den bahnbrechenden Untersuchungen der letzten Zeit erschließen uns also die ersten neun Bücher des Saxo einen bisher unbekannten Sagenkomplex des 12. Jhd. Man muß bei ihm nicht nur die Färbung durch sein rhetorisches Latein abstreifen, sondern muß auch wie bei Snorri seinen euhemeristischen Standpunkt berücksichtigen. Vieles stammt auch aus seinem eigenen Kopfe. Seine Mythologie ist die isl. um 1200, vielfach mißverstanden und verderbt. Seine neun Sagenbücher sind, wie man gesagt hat, ein Hohlspiegel, und könnten wir seine Linien nicht an den geraderen Reflexen aus Island und Deutschland zurecht strecken, würden wir ein Zerrbild von germ. Göttern und Helden in uns aufnehmen. Äußerste Zurückhaltung ist also ihm gegenüber geboten.

Ausländische literarische Zeugnisse.

Eine zweite Gruppe von Zeugnissen sind die Nachrichten von Schriftstellern, die nicht in den nordischen Sprachen geschrieben haben. Hier kommen in erster Linie die Araber Ibn Dustah (um 912 n. Chr.) und Ibn Fadhlan in Betracht. Letzterer wurde 921/2 von Kalif Muktadir als Gesandter zu den Wolga-Bulgaren geschickt und hatte dabei oft Gelegenheit, mit den Russen zusammen zu kommen. Denn mit den Russen, wie sie bei den Arabern heißen, sind Schweden gemeint. Diese, die im 9. Jhd. den russischen Staat gründeten, nannten sich *ropsmenn „Ruderer, Seefahrer“; die Finnen aber faßten das als Volksnamen auf, und von ihnen kam er in der Form Rhûs zu den Slaven.

Unter den Bekehrern verdient vor allem Adam von Bremen Beachtung (Ad. Br.). Er schrieb als magister scolarum Bremensis im Auftrage seines Vorgesetzten, des Erz-

bischofs Adalbert von Hamburg-Bremen (1043—1072), 200 Jahre vor Saxo seine „Gesta pontificum Hamaburgensium", eine Geschichte und Geographie der dem Erzbistum unterstellten Lande (ca. 1075). Adam ist vielleicht in Meißen geboren. Bremen bot zur Erforschung der nordischen Geschichte die beste Gelegenheit. Das „nordische Rom" bildete damals den vielbesuchten Mittelpunkt der über Norwegen und Schweden ebenso, wie über Island und Grönland ausgedehnten nordischen Missionen. Dem gelehrten Lehrer der Domschule aber genügten die Aufschlüsse nicht, die die reiche Dombibliothek, das kostbare Archiv der Bremer Kirche, die Berichte der zahllosen Fremden von den nahen und fernen Inseln gewährten. Um möglichst sichere und eingehende Kunde zu erhalten, begab er sich zu dem Dänenkönige Swen Estrithson, der „die ganze Geschichte der Barbaren (der nordischen Völker) in seinem Gedächtnisse bewahrte, wie wenn sie darin geschrieben wäre" (II_{41}), und von König Swen erhielt Adam so eingehenden und so befriedigenden Aufschluß, daß er ihn als seinen Hauptgewährsmann bezeichnete.

Archäologische Zeugnisse.

Es liegt in der Natur der Sache, daß die Archäologie kein klares, geschweige ein allseitiges Bild von den vorgeschichtlichen religiösen Auffassungen der Nordgermanen geben kann. Auf den Funden von der Steinzeit an gewahrt man verschiedene Zeichen, z. B. napfartige Vertiefungen, Kreuz- und Radfiguren ⊕, (die mit der Sonne in Verbindung gebracht werden) und kleine Streitäxte (Thorshämmer, zum Schutze gegen böse Geister, die vor dem Hammer erschrecken sollten). Die norw. und schw. Felsenbilder (Hällristningar) der Bronzezeit zeigen daneben das Hakenkreuz, ein Kreuz mit vier gleichen gebogenen Armen und ein ähnliches Kreuz mit drei Armen, die sog. Triskele (gr. = Figur mit drei Beinen); beide treffen wir nur bei den arischen Völkern an. Vielleicht sind sie ein Ausdruck des Götterglaubens und religiöser Vorstellungen; aber welcher? Ist das Hakenkreuz ein Symbol des

Blitzgottes? die Triskele ein Symbol der Göttertrias Odin, Thor und Frey? Vorläufig sind wir nur auf das Raten angewiesen. Möglicherweise sind auch die sehr großen Gestalten, die oft eigenartig zwischen den kleinen Figuren angebracht sind, Götter, und die Tiere den Göttern heilige Tiere. Aber weder ist das sicher, noch hilft es uns in der religiösen Erkenntnis weiter. Vorausgesetzt, daß die Deutungen richtig sind, gewähren sie uns doch nur ganz allgemein die Möglichkeit, aus ihnen auf religiöse Vorstellungen zu schließen. Nur selten kann die Archäologie Aufklärung über einzelne Göttergestalten oder über die Art und Weise geben, wie sich das religiöse Gefühl im täglichen Leben geäußert hat.

Außerordentlich wichtig ist der im Herbst 1902 im Trundholm Moor auf Seeland gefundene Wagen aus der älteren Bronzezeit (ca. 1000 v. Chr.). Der Fund besteht aus einer bronzenen Sonnenscheibe, die auf der einen Seite mit Gold belegt ist. Sie wird von einem zehn Zoll langen bronzenen Pferde gezogen; beide stehen auf dem unteren Teile eines Wagens mit drei Paar Rädern. Dieses dänische Sonnenbild ist nicht eine Ausstrahlung klassischer Vorstellungen, sondern ein nordischer Versuch, die Bewegung der Sonne zu erklären, den man an das Pferd anknüpfte, das edelste Haustier. Ohne Zweifel stellt der Fund ein Kultusbild dar, und die Vermutungen über einen Sonnenkultus im nördlichen Europa erhalten damit festen Boden unter den Füßen. Die eddische Vorstellung des Sonnenwagens, den die Sonnenrosse Arwakr und Alswinn ziehen (Grimn. 37), wird damit in prähistorische Ferne gerückt, und die Annahme einer klassischen Beeinflussung ist von vornherein abgeschnitten.

Erst bei den Runensteinen der ältesten historischen Zeit, wo Schrift und Sprache erklärend hinzutreten, haben wir festeren Boden unter uns: die Thorshämmer auf ihnen und Inschriften wie „Thor weihe diese Runen“ zeigen den Gott als Beschützer der Menschen und Feind der Unholde, der die heilige Stätte vor äußerer Beschädigung wahren soll. Die

Worte der Fyrunga-Inschrift von ca. 700 „Von Göttern stammende Runen schreibe ich . . . wir zwei Weiber verfertigten das Weihtum zum Andenken“ beweisen, daß schon damals dem Norden die Runen göttlicher Abkunft waren, und kein anderer wie Odin wird sie die Menschen gelehrt haben. Aus einer Runeninschrift von der Insel Man vom Jahre 1075 „Thor weihe dich Riesenfürsten“ d. h. „Thor weihe dich so, wie er den Riesen Thrym mit dem Hammer geweiht = erschlagen hat“ erhellt, wenn sie richtig gelesen ist, sogleich das Fortleben des bekannten Mythus, wie Thor seinen Hammer wieder heimholt.

Selbst die mythischen Darstellungen auf Goldbracteaten, Kostbarkeiten, Hörnern, dürfen nicht zu hoch geschätzt werden, wenn die dazu nötigen Inschriften fehlen. Im Jahre 1639 und 1734 wurden bei Gallehus auf Seeland zwei goldene Hörner gefunden; leider wurden sie später gestohlen und eingeschmolzen, sodaß wir nur auf die alten Abbildungen angewiesen sind. Die erste Abbildung zeigt das ältere Goldhorn, die zweite das jüngere.



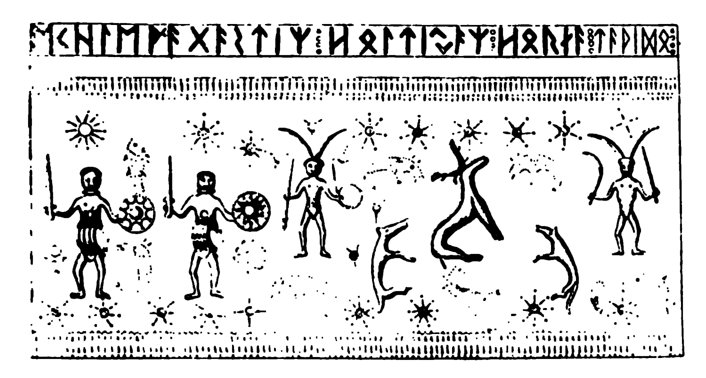
Fig. 1.

Auf beiden Hörnern ist eine Reihe von Bildern angebracht, in deren Deutung kaum ein Forscher mit dem andern übereinstimmt. Sind sie eine allegorische Darstellung der Tugenden und Laster des Menschen, der Werke des Friedens und Krieges und schließlich des Todes? Oder stellt das ältere Horn Helheim, das später gefundene Walhall dar?

Auf dem obersten Ringe des Walhallhorns ist nach einer berühmten Vermutung in der Mitte Odin abgebildet, den Speer Gungni in der Rechten, den Goldring Draupni und ein Scepter in der Linken. Um sein Haupt steht dreimal sein heiliges Zeichen, ein dreizackiger Stern, und unter ihm der Eber, den Walhalls Bewohner täglich verzehren. Links davon erblickt man zwei Einherjer oder Walküren, rechts die beiden Wölfe Odins, zwischen ihnen den Hirsch und unter diesem die Ziege von Walhall Darauf folgt der Gott Frey mit Sichel und Scepter in den Händen und unter ihm sein goldborstiger Eber. — Auf dem zweiten Ring ist rechts die Göttertrias Odin, Thor und Frey durch eine dreiköpfige Figur repräsentiert. Die Attribute sind Thors Hammer und Bock, unter letzterem erblickt man einen andern Bock . . . Loki ist (in der Mitte) symbolisiert durch eine große Schlange mit dem Idunsapfel im Munde, mit zwei Jungen, Wali und Narfi. Der Raub der Idun und der Äpfel ist durch den Riesen Thjazi in Adlergestalt angedeutet, der (links von Loki) auf den in einen Lachs verwandelten Loki einhackt. Die Gruppe mit dem Bogenschützen und der Hinde mit ihrem Kalbe stellt die Ermordung Baldrs durch den blinden Höd vor. — Auf dem dritten Ring erblickt man rechts am Rande die Pforten von Walhall; die Fische bezeichnen die Walhall umgebenden Wasserströme. Dann folgt einer der Bergriesen, die beständig die Götterburg bedrohten, die Esche Yggdrasil und unter ihr der Drache Nidhögg, endlich Hermod auf Sleipni u. s. w.

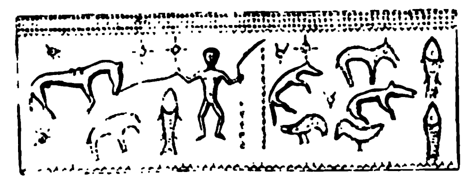
Aber man kann nicht einen einzigen Gegenstand dieser Deutung für sicher identifiziert erklären. Wie will man beweisen, daß der Hirsch nicht ein beliebiger Hirsch, sondern der von Walhall ist, daß es „Odin“ und nicht irgend ein Mensch ist? Es ist möglich, daß der runde Gegenstand, den „Odin“ in der Hand trägt, „Draupni“ ist, aber woher weiß man, daß dieser gerade so ausgesehen hat? Haben die Hirsche und Fische der Mythen anders ausgesehen wie die gewöhnlichen Hirsche und Fische? Man wird gut tun, auf eine Ausbeute dieser Deutungen vorläufig zu verzichten.

Die Forscher, die die nordische Mythologie als eine Zusammenschmelzung von heidnischen und christlichen









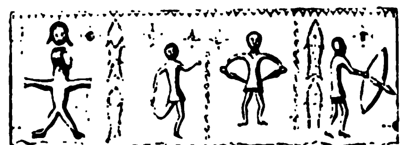


Fig. 2.

Vorstellungen ansehen, die sich unter den Nordleuten in Northumberland, Cumberland, Man, Schottland und Irland vollzogen habe, legen auf die englischen und keltischen Kreuzmonumente in diesen Ländern viel Gewicht und meinen, daß wichtige Teile der nordischen Mythendichtung durch die Erzählungen beeinflußt seien, die die Bilder auf diesen Denksteinen erklärten: Die Esche Yggdrasil sei ein Schoß des Kreuzes; das Kreuz oder der Galgen, an dem der Erlöser hing, sei zu dem Weltenbaume geworden, an dem Odin hing. Die Dichtung von dem Drachen und den andern Schlangen an der Wurzel der Esche, dem Eichhörnchen an ihrem Stamme und den Vögeln in ihrem Wipfel müsse bei den Nordleuten in England entstanden sein, da die nordischen Benennungen für Drache und Eichhörnchen aus dem Englischen übernommen seien. Auf dem Denkmal bei Bewcastle in Cumberland ist auf der einen Seite Jesus Christus dargestellt, auf zwei andern Seiten sieht man das christliche Symbol der Weinranken, auf der vierten schlingt sich der Baum des Lebens bis an die Spitze des Steines wie eine Ranke; verschiedene Tiere fressen an den Früchten der Ranken: zu unterst ein vierfüßiges Tier (ein Hund?), dann zwei Drachen, weiter zwei Vögel, vielleicht ein Adler und ein Rabe, der eine über dem andern, und ganz zu oberst zwei Eichhörnchen (Abbildung 3).

Ähnliche Darstellungen hat das Kreuz von Ruthwell in Schottland; auf der einen Weinranke befinden sich von oben nach unten: zwei Vögel, zwei Drachen, zwei Raben, zwei vierfüßige Tiere; auf einer Weinranke an der andern Schmalseite: ein Eichhorn, ein Vogel, zwei Drachen, zwei Vögel, ein vierfüßiges Tier, ein Vogel.

Eine Übereinstimmung zwischen dem Berichte von den Tieren auf der Yggdrasilesche und den Darstellungen auf den beiden Kreuzen ist in der Tat vorhanden. Könnte man klar beweisen, daß der Pfeiler von Bewcastle und das Ruthwellkreuz so alt sind, daß ihre bildlichen Darstellungen auf die Dichtung von den Tieren auf der Weltesche eingewirkt haben, so wäre fremder Einfluß anzuerkennen. Aber das Ruthwellkreuz wird von dem einen Forscher auf das Jahr

680 gesetzt, und seine Inschrift soll den Baldrmythus voraussetzen, andere Forscher schwanken zwischen der Mitte des 8. Jhd. und dem Jahre 1000. Der Pfeiler von Bewcastle wird auf das Jahr 670 zurückgeführt. Auf einem Grabstein des 13. Jhd. von St. Pierre in Monmouthshire scheint umgekehrt eine Übertragung von heidnischen Zügen auf christliche stattzufinden: der nordische Weltbaum ist als Lebensbaum dargestellt, dessen Blüte das Kreuz ist; auf ihm sind die dem nordischen Heidentum entlehnten Tiere, der Drache, Adler, Habicht und das Eichhorn abgebildet (vgl. die Abbildung unten: Weltenbaum). Die Möglichkeit ist zuzugeben, daß die Bevölkerung der Weltesche mit den verschiedenen Tieren durch den Anblick der Rankenmonumente hervorgerufen sei, aber gewiß ist es keineswegs, und die Hauptsache, der Mythus von der Yggdrasilesche

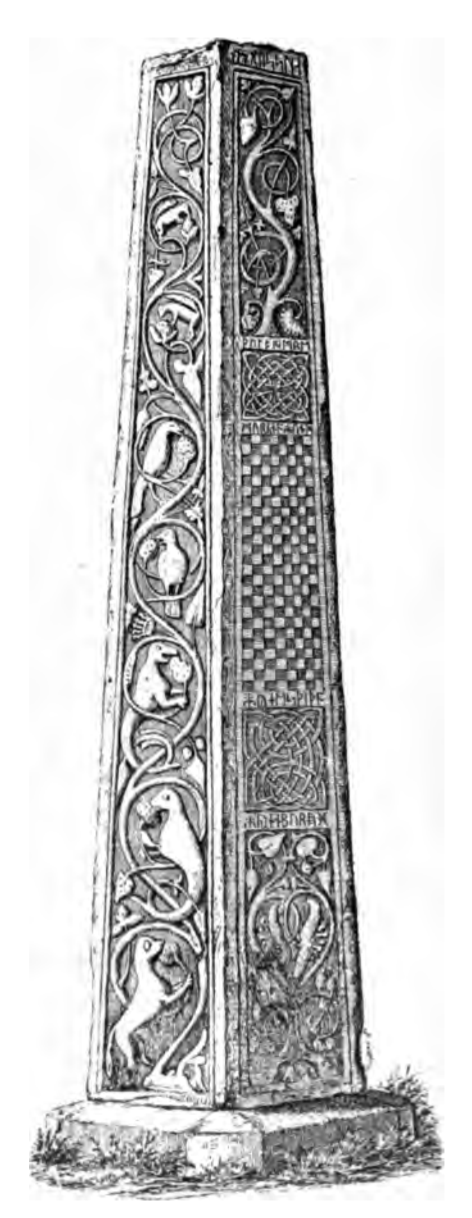


Fig. 3.

sei unter dem Einflusse von Angaben über Christi Galgen (das Kreuz) gebildet, der zugleich ein Lebensbaum war, trifft auf keinen Fall zu.

Wiederholt finden wir Szenen aus der nordischen Sage auf christlichen Gegenständen dargestellt: z. B. auf dem *Gosforthkreuz* des 9. Jhd. in Cumberland den gefesselten Loki mit seiner Gemahlin Sigyn, und auf einem Steine bei der Gosforthkirche Thors Fischfang, auf dem Kreuze ferner Widars Kampf mit dem Fenriswolf und die Fesselung Fenris. Von den beiden ersten Bildern nimmt man wohl allgemein an, daß sie nordische Mythen darstellen. Aus den beiden letztern schließt man umgekehrt auf den christlichen Ursprung des Mythus von Fenri und Widar, da ein heidnischer Gott nicht als Sieger auf dem Kreuze dargestellt werden könne: der Mann mit dem Stabe sei der Messias, der mit einem eisernen Stabe die Heiden weiden werde (ψ 2_9, Apok. 12_5) und das Ungetüm sei der „lupus *infernus*“ = Fernir ∠ Fenrir. Aber es lässt sich nicht beweisen, daß *nicht* der Widar-Mythus auf dem Gosforthkreuze dargestellt sei. Über Thors Fischfang ist ein Hirsch abgebildet, der auf eine Schlange tritt; d. h. nach christlicher Symbolik: Christus zertritt die Schlange. Ebenso besiegt Thor das Ungeheuer, und ebenso ist das wölfische Ungetüm von Widar und Loki unschädlich gemacht. Der Künstler hat also Besiegungen von Dämonen darstellen wollen und trug darum kein Bedenken, heidnische Götter auf dem Kreuz anzubringen (vgl. die Abbildungen unter Tyr, Loki und Widar).

Sprachliche Zeugnisse.

Die sprachlichen Zeugnisse, die *Orts- und Personennamen* enthalten, beweisen das Vorhandensein und die Verehrung des betreffenden Gottes. Aber diese Zeugnisse sind selbstverständlich nicht erschöpfend, und der Schluß wäre voreilig: *nur die* Götter hätten einen Kult gehabt, die in Personen- und Ortsnamen vorkommen. Von geringerer Bedeutung ist die *Etymologie*. Oft genug zeigt die neueste, ja die allerneueste Etymologie, daß die aufgestellten

Gleichungen sich nicht halten lassen wollen, oder man kehrt reumütig zu den ältesten zurück. Abgesehen von den verschiedenartigsten Erklärungsversuchen (z. B. bei Höni), nützt es wenig, wenn man mit einiger Sicherheit bei manchen Namen (z. B. bei Frigg, Thor) ihre Grundbedeutung angeben kann. Die Bildung der Namen liegt so unendlich weit in der Zeit zurück, daß sich Wesen und Bedeutung des Gottes oft genug geändert haben können; der Name steht nur noch wie eine Versteinerung da und trägt nichts zur Geschichte des Gottes bei — aber gerade diese muß doch klar gelegt werden. Mythologische Schlüsse aus Namen mit Hilfe der Etymologie sind also nur mit äußerster Vorsicht zu ziehen. Damit steht nicht im Widerspruche, daß im vorliegenden Buche wiederholt die an. Namen deutsch umschrieben sind. Das ist nur geschehen, um das Verständnis zu erleichtern, da die nordischen Bildungen erwiesenermaßen befremdend wirken. Daher sind, soweit angängig, belanglose Namen von Tieren, Gegenständen u. s. w. ausgelassen.

Die Volksüberlieferung.

Von außerordentlicher Wichtigkeit für die Erkenntnis von Mythus und Kultus, besonders der sog. niederen Mythologie sind die Quellen der volkstümlichen Überlieferung des Mittelalters und der Gegenwart, Sage, Sitte und Brauch, unnötig und unrichtig mit einem englischen Worte Folklore genannt. Zwar nicht so stark wie in Deutschland, aber immerhin noch mehr als wünschenswert, sind wir bei der Erforschung der germ. Altertümer, namentlich auf kultischem Gebiete, auf die Volksüberlieferung angewiesen, auf die von alters her überlieferten, von Geschlecht zu Geschlecht vererbten und natürlich oft verderbten Zeugnisse. Lassen sie sich aber auf gesicherten Grund zurückführen, so dürfen sie verwertet werden. Übertrieben ist der Grundsatz: was nicht schriftlich überliefert sei, müsse als niemals dagewesen behandelt werden. Oft genug erweist sich das, was niemals aufgezeichnet war und sich nur in der mündlichen Überlieferung erhalten hat, als Rest urältester Zeit. Das mythologische Quellenmaterial ist nicht nach dem Alter der schriftlichen Aufzeichnung

abzuschätzen. Freilich ist zur Beleuchtung der unverständlichen Gebräuche oft die Heranziehung von ethnologischen Parallelen nötig, aber die Methode ist noch wenig gesichert, und die Gefahr liegt nahe, sich im Grenzenlosen zu verlieren. Ziel der Forschung muß sein, das reiche Material kritisch zu sichten und auf bestimmte einfache Typen zurückzuführen. Nicht alles, was im Volke lebt, ist uralt und heidnischen Ursprunges, neben der Reproduktion ist auf die Produktion zu achten. Man muß genau zwischen Altem und Neuem, Einheimischem und Fremdem, Volkstümlichem und Gemachtem unterscheiden. Trotz dieser wichtigen Einschränkungen bleibt der nie stille stehende Fluß lebendiger Sitte und Sage, die Fülle des Aberglaubens, für die Mythologie als Quelle ergiebig und unentbehrlich.

Erster Hauptteil.

Der Seelenglaube.

Bedeutung des Todes für die Entstehung mythologischer Vorstellungen.

Vorstellungen vom Jenseits nach archäologischen Zeugnissen.

Aus den reichen archäologischen Funden Skandinaviens kann die Wissenschaft eine Entwickelung der Vorstellungen von dem Leben nach dem Tode geben und die verzweifelten Versuche aufdecken, die man gemacht hat zur Lösung des ersten und letzten großen Problems, den Tod zu verstehen und sich mit dem Beweise seiner Herrschaft abzufinden, dem leblosen Körper. So verschieden wie die Begräbnisbräuche, so mannigfach sind die Anschauungen vom Jenseits. Erklärend und ergänzend treten für die spätere Zeit die literarischen Zeugnisse hinzu.

Das älteste germanische Grab der jüngern Steinzeit, etwa im Beginn des dritten vorchristlichen Jahrtausends, ist eine kleine Stube, aus wenigen Tragsteinen errichtet, auf denen ein einzelner Deckstein ruht; an der Seite befindet sich eine Öffnung. In diesem Raume behielt der Abgeschiedene sitzend oder liegend den bescheidenen Hausrat seiner Wohnung zur Verfügung: irdenes Geschirr, Waffen und Schmucksachen der primitivsten Form. Neben den kleinen Stuben repräsen-

tieren die großen, die sogenannten Riesenstuben die reinen Formen des Grabes in der Steinzeit; es sind Massengräber, die nicht selten 20—30, 70 und selbst 100 Leichen beherbergen, sehr geräumige Bauwerke, mehr einer Hausanlage als einer Stube vergleichbar, bald ärmlich wie die kleinen Stuben, bald wohlhabend und reich ausgestattet. Der Ruheort der Toten ist eine Nachbildung des Hauses der Lebenden. Der Grabbau soll den Toten schützen, damit er dadurch sein Leben gewissermassen fortsetzen kann. Wenn der Leib erhalten blieb, ging die Seele nicht zu grunde; sie konnte sich für kürzere Zeit zwar entfernen, aber kehrte doch beständig zurück, und das Grab war ein Haus, in dem sie ihr Dasein fortsetzte. Die Beigaben, mit denen man den Toten für das Jenseits ausstattete, die primitiven Symbole, die die Grabsteine bedecken, bezeugen einen ausgebildeten Seelenglauben; ihn beweisen auch die Spuren von Feuer: an dem Lebenselemente, an Licht und Wärme sollte sich der Tote erfreuen.

Neben der Beerdigung war Verbrennung der Leichen üblich, namentlich in der nordischen Bronzezeit. Diese reicht mit ihren Anfängen bis in das zweite Jahrtausend v. Chr. zurück, und ihr Abschluß fällt etwa in das vierte Jhd. v. Chr. Die Sprache zeigt, daß Leib (Leben) das „Dauernde" ist, während altgerm. lik-hamo nur die Umhüllung bedeutet, die für die Existenz des „Dauernden" nicht wesentlich ist. Dieser Gegensatz zwischen dem Leben und der Leiche lehrt, daß der Glaube an die Unsterblichkeit der Seele wandellos derselbe blieb, ob die „Hülle" verfaulte oder verbrannt wurde. Mit der Sitte, die Leiche zu verbrennen, ändert sich das Grab: es wird in der jüngern Bronzezeit klein und kleiner, wird zu einem viereckigen Behälter, der gerade zur Aufnahme verbrannter Gebeine ausreicht, oder diese werden in einem Tongefäße niedergelegt. Schließlich sind die Überbleibsel in einem Holzkistchen oder ohne jede Umhüllung der Erde anvertraut. Darum ist das Grab jetzt nicht mehr wie das Wohnhaus ausgestattet, denn es war als solches nicht mehr gedacht und gebaut; darum kommen Arbeitsgerät und Werkzeug in den

Gräbern fast gar nicht vor. Man hat den Glauben verloren, daß der eigentliche Körper fortlebt, dafür ist die edlere Vorstellung aufgekommen, daß nur die Seele nach dem Tode fortdauert. Nach der Verbrennung des Leibes und Vernichtung der liebsten Besitztümer des Verstorbenen im Feuer hielt keine Haft die Seele mehr im Diesseits fest: so sorgte man für die Toten, die nun nicht mehr rastlos umherschweifen, aber noch mehr für die Lebenden, denen die Seelen nie mehr begegnen konnten. Trotzdem hielt man an dem altehrwürdigen Brauche fest, auch nachdem er sinnlos geworden war, die Seelen mit Speise und Trank zu laben: aber was früher zum wirklichen Gebrauche des Toten bestimmt war, ward jetzt mehr als Andenken und Liebeszeichen aufgefaßt. Eine neue Stufe des Glaubens bezeichnet dann die Vorstellung, daß die Totengaben, zusammen mit dem Toten verbrannt, diesem ins bessere Jenseits folgten und dort ihm nützlich wären. Diese Behandlung der Grabbeilagen ist im Norden bis zum Ende der heidnischen Zeit festgehalten: ein jeder wird in Walhall besitzen, was auf seinen Scheiterhaufen gelegt wird. (Yngl. S. Prol.).

In der Eisenzeit (die ältere reicht vom 4. Jhd. v. Chr. bis zum 5. Jhd. n. Chr., die jüngere von da bis zum 10. Jhd. n. Chr.) verbreitet sich zugleich mit den römischen Einflüssen die Sitte der Bestattung unverbrannter Leichen. Obwohl die Leichenverbrennung keineswegs aufhört, nehmen die Begräbnisse doch mehr und mehr überhand. Aber es handelt sich in diesem Falle nur um Aufnahme ausländischer Mode. Neben der Hügelbestattung finden sich unterirdische Begräbnisstätten. Die Gräber liegen meist einzeln, die Leiche ruht in einem Holzsarge, der mit Winkelbändern und Eisennägeln verbunden und mit Tragringen versehen ist. Zuweilen liegen die Leichen in stattlich gezimmerten Holzkammern teils auf gestopften Kissen, teils sitzen sie auf Stühlen. Der Tote wurde bekleidet und geschmückt beigesetzt, umgeben von Speise und Trank, Spielsteinen und Würfeln, wie bei einem Festmahle. Man dachte sich also das Dasein im Jenseits als ein Leben in bloßem Genusse. Von kriegerischem Leben und Siegen, Taten und

Ehren war nicht die Rede. Darum legte man dem Toten auch keine Waffen bei.

Erst vom 5. Jhd. an bis in die Wikingerzeit hinein gab man ihm seine ganze Waffenrüstung mit ins Grab. Die Gebräuche, die im Walhallglauben ihre Verklärung gefunden haben, gehen also anscheinend nicht über das Jahr 500 hinaus, reichen aber weit über das Jahr 840 zurück, wo zuerst nähere Berührungen zwischen den heidnischen Nordleuten und den Christen in England und Irland stattfanden. Das kriegerische Leben der großen Wanderungen der Nordgermanen, die Heerkönige, die Schildmädchen und ihre Gefolgschaft können darum nicht das Vorbild des Walhallmythus sein. Es ist die bedeutungsvolle Übergangszeit, wo der Norden von den Deutschen die Runenschrift, die Nibelungensage und die Wodansverehrung übernahm, wo der nordische Götterglaube hauptsächlich in Norwegen ausgebildet wurde. Sein kriegerisches Gepräge war ihm durch die Kämpfe mit den Finnen und Lappen aufgedrückt, nicht erst durch die Wikingerzüge: Thors Fahrten nach dem Osten und seine Kämpfe mit den dort hausenden Riesen spiegeln diese Zeiten wieder, nicht die Wikingerfahrten nach dem westlichen Europa im 9. Jhd. Die Sitte, den Toten mit Speise und Trank zu bestatten, ist allerdings vom Walhallglauben verschieden, darf aber, da es sich bei diesen neuen Bestattungsgebräuchen nicht um einheimische Bildungen handelt, gegen das Alter von Walhall nicht angezogen werden. Um dieselbe Zeit, spätestens im 7. bis 8. Jhd., ward auch der Seelenwanderungsglaube aus der Fremde im Norden eingeführt.

In der Wikingerzeit traten Speise- und Trankgeräte in der Grabausstattung ganz zurück. Außer dem Streithengst und Pferdegeschirr zum Fahren hat auch der Hund und Falke bisweilen seinen Herrn auf der Reise ins Jenseits begleitet. Wie das kriegerische Leben des Wikings durch den Tod keine Unterbrechung erlitt, so folgte dem kühnen Seehelden auch sein gutes Schiff. Zu der Reise ins Land der Hel mußte der Tote über das Wasser fahren. Von den Schiffsbestattungsfunden ist der von Gokstad nahe am Sandefjord im südl. Nor-

wegen am berühmtesten, etwa vom Jahre 900. In einer Grabkammer unmittelbar hinter dem Maste ist der tote Häuptling mit seinen Waffen niedergelegt; mit ihm zusammen waren zwölf Pferde, sechs Hunde und ein Pfau begraben. In dem Grabhügel bei Tune nahe Frederiksstad ist ein Mann mit seinen Waffen und zwei Pferden in seinem Schiffe beigesetzt. Nur in Dänemark sind solche von Hügeln bedeckte Schiffsgräber nicht nachgewiesen.

Zum Gedächtnis und zu Ehren des Toten wurden oft Bautasteine (d. h. lange, spitze Steine zum „Stoßen" oder Steine zum Andenken eines „Getöteten") und Runensteine errichtet; sie vertreten die Leichen- oder Re-bretter Deutschlands, die Namen, Geburts- und Todestag des Verstorbenen enthalten. Schon die Bronzezeit kannte unbehauene Bautasteine auf dem Gipfel eines Grabhügels. Die Steine mit Runeninschriften scheinen von 500 an aufgekommen zu sein; gegen Ende der heidnischen Zeit begegnen sie zahlreich und sind ausschließlich auf oder bei Gräbern sichtbar aufgestellt.

Seelenwanderung und Wiedergeburt.

Die Runeninschriften mit den älteren Runen und die nordischen Königsnamen im Beowulf zeigen, daß vor dem Jahre 500 bei der Namengebung das Variationsprinzip geherrscht hat, d. h. das Bestreben, innerhalb der Familie bereits vorhandene Namen durch Kombination mit andern, ebenfalls schon vorhandenen, und allenfalls auch mit Benutzung der Alliteration zu individualisieren. Aber mit dem Glauben an die Seelenwanderung kam die Sitte auf, dem Neugeborenen den vollen unveränderten Namen eines verstorbenen Angehörigen und zumal des Vaters beizulegen, wenn dieser bereits gestorben war: mit dem Namen sollte dieser in dem Neugeborenen weiterleben.

Dieser Glaube an die Wiedergeburt eines Menschen nach dem Tode in einer neuen Menschengestalt wird deutlich von dem Sammler der Eddalieder ausgesprochen: Von Helgi und Swawa heißt es, daß sie wiedergeboren seien (H. Hj. 43), nach Helgi, Hjörwards Sohn, war Helgi der Hundingstöter benannt. „Das war in alter Zeit Glaube, daß Menschen

wiedergeboren werden könnten, jetzt aber heißt das alter Weiber Wahn. Von Helgi und Sigrun erzählt man, daß sie wiedergeboren seien: er hieß da Helgi, der Haddingenheld, und sie Kara, Halfdans Tochter" (H. H. II$_{50}$). Der Glaube an die Wiedergeburt war der Grund, daß der Redaktor der Liedersammlung das Gedicht von Helgi Hjörwardssohn zwischen die Lieder des Wölsungenkreises einschob, wohin eigentlich nur die Lieder von dem zweiten Helgi (Hundingstöter) gehören. Als nach Sigurds Ermordung Brynhild sich selbst töten will, versucht ihr Gatte Gunnar sie davon abzuhalten und bittet auch seinen Bruder Högni, sie zu überreden, am Leben zu bleiben. Aber Högni weigert sich: „verleide ihr keiner den langen Weg, und verwehrt sei ihr ewig die Wiedergeburt, sie war zum Unglück geboren und hat nur Böses im Leben getan" (Sig. III$_{45}$). Der Wunsch, daß Brynhild nicht möge wiedergeboren werden, zeigt, daß man an die Möglichkeit einer solchen glaubte, aber hoffte, daß der Böse nicht wiedergeboren würde. — Starkad der Alte erzählt in einem Verse, daß seine Zeitgenossen von ihm glaubten, daß er ein „wiedergeborener Riese" wäre, nämlich sein Großvater Starkad (FAS III$_{56}$). — Kolbein schien wiedergekommen und wiedergeboren, nach dem man sich immer sehnte (Sturl. IV$_{4}$ IX$_{42}$). Von Olaf dem Heiligen glaubte man bei dessen Lebzeiten, daß er der wiedergeborene Olaf Geirstada-alf wäre. Ein Lehnsmann seines Vaters wurde durch eine Traumerscheinung des längstverstorbenen Olaf Geirstada-alf aufgefordert, dessen Grabhügel zu erbrechen und Schwert, Mantel, Ring und Messer herauszunehmen: mit dem Gürtel sollte er die Königin umspannen und ihr damit die Geburt erleichtern, dafür aber die Wahl des dem Kinde beizulegenden Namens verlangen. Der Knabe wird nach heidnischer Sitte mit Wasser begossen und Olaf genannt (FMS IV K 16; Flt. II$_{6-9}$). Olaf der Heilige kam später einmal nach Geirstad zu dem Hügel, in dem der alte Olaf beigesetzt war. Da fragte ihn einer seiner Freunde: sag mir, ob du hier begraben gewesen bist? Olaf antwortete: nie hatte meine Seele zwei Leichname, und sie wird sie nicht haben. Derselbe Mann sprach wiederum zum Könige: man sagt, König, daß du früher, als du an diese Stätte gekommen seiest, gesagt habest: es war eine Zeit, da wir hier waren, und von hier weg kamen. König Olaf antwortete: das habe ich nicht gesprochen, und das werde ich nie sprechen, und wenn ich ein anderes sage, wie ich soeben gesprochen habe, so ist mein Glaube falsch; und damit gab er seinem Pferde die Sporen und ritt davon (Flt. II$_{135}$).

Noch deutlicher erhellt der *Zusammenhang* zwischen Namenübertragung *und Seelenüberführung* aus der Erzählung von Thorstein Ochsenfuß.

Ein riesischer Erdhügelbewohner verkündet ihm im Traume, daß er Christ werden würde und bittet ihn, dann seinen Sohn nach dem Erdriesen zu benennen: er soll „seinen Namen unter die Taufe bringen" (d. h. ihn in seinem Sohne wiedergeboren werden lassen) und ihm durch diese List

den Weg zum ewigen Leben der Christen öffnen, das ihm als Riesen sonst verschlossen war (Flt. I_{255}).

So wird der oft bezeugte Glaube verständlich, daß man es als ein Glück ansah, wenn jemand nach einem Verstorbenen benannt wurde.

Jökul läßt sich von Thorstein, der ihn tödlich verwundet hat, als Lohn für das ihm geschenkte Leben versprechen: „wenn du einen Sohn bekommst, so lasse du meinen Namen nicht untergehen, und ich verspreche mir davon Glück" (Vatnsd. S. 6.). Der sterbende Finnbogi sagt: „Ich will dir zum Dank für die mir geleistete Hilfe meinen Namen schenken; ich bin zwar kein Weissager, glaube aber doch, daß dein Name fortleben wird, solange die Welt bewohnt ist; es mag das mir und meinen Verwandten die größte Ehre sein, daß ein so trefflicher Mann, wie ich glaube, daß du werden wirst, nach mir den Namen wählt." (Finnboga S. 9, 36; Svarfd. 5, 26).

Noch jetzt ist in Norwegen die Meinung, wenn eine schwangere Frau von einem Verstorbenen träumt, daß dieser „nach dem Namen gehe", d. h. sich einen Namensvetter suche. Das Kind wird dann nach ihm genannt, weil es Glück bringt; wenn es ein Mädchen ist und der Tote, von dem sie geträumt hat, ein Mann, so wird der Name verändert: Lars wird Larine, Iver wird Ivrine. — Erst seit dem Übertritte zum Christentum fing man an, dem Kinde allenfalls auch den Namen eines noch lebenden Angehörigen zu geben.

Vorstellungen vom Jenseits nach literarischen Zeugnissen. Totenteil.

Wichtige und reiche Auskünfte über die Begräbnisgebräuche und die damit verbundenen Vorstellungen der letzten Zeit des Heidentums geben die schriftlich überlieferten Zeugnisse. Den ältesten historischen Bericht verdanken sie dem Araber Ibn Dustah (912).

Stirbt ein hervorragender Mann, so machen sie ihm ein Grab in Gestalt eines großen Hauses, legen ihn hinein, und mit ihm zusammen legen sie in dasselbe Grab seine Kleider, sowie die goldenen Armbänder, die er getragen, ferner einen Vorrat Lebensmittel und Gefäße mit Getränken und Geld. Endlich legen sie das Lieblingsweib des Verstorbenen lebendig ins Grab, schließen den Zugang, und die Frau stirbt so darin.

Ibn Fadhlan erzählt:

Ist ein armer Mann gestorben, so bauen sie für ihn ein kleines Schiff,

legen ihn hinein und verbrennen es. Beim Tode eines Reichen aber sammeln sie seine Habe und teilen sie in drei Teile. Das eine Drittel ist für seine Familie, für das zweite schneiden sie ihm Kleider zu, für das dritte kaufen sie berauschend Getränk, um es an dem Tage zu trinken, wo die Sklavin sich dem Tode preisgibt und mit ihrem Herrn verbrannt wird. — Ibn Fadhlan beschreibt aus eigener Anschauung die Bestattung eines Häuptlings: Sie brachten eine Ruhebank, stellten sie auf das Schiff und bedeckten sie mit wattierten, gesteppten Tüchern, mit griechischem Goldstoff und mit Kopfkissen von demselben Stoffe. Dann zogen sie den Toten in dem Leichentuche, in dem er gestorben war, aus dem Grabe heraus, wo er bisher gelegen, bekleideten ihn mit Unterbeinkleidern, Oberhosen, Stiefeln, einem Kurtak und Kaftan von Goldstoff mit goldenen Knöpfen und setzten ihm eine goldstoffne Mütze auf, mit Zobel besetzt. Darauf trugen sie ihn in das auf dem Schiffe befindliche Gezelt, setzten ihn auf die mit Watte gesteppte Decke, unterstützten ihn mit Kopfkissen (vgl. 33), brachten berauschend Getränk, Früchte und Basilienkraut und legten das alles neben ihn. Auch Brot, Fleisch und Zwiebeln legten sie vor ihm hin. Hierauf brachten sie einen Hund, schnitten ihn in zwei Teile und warfen die ins Schiff, legten des Toten Waffen ihm zur Seite, führten zwei Pferde herbei, die sie so lange jagten, bis sie von Schweiß troffen, zerhieben sie mit ihren Schwertern und warfen das Fleisch ins Schiff. Alsdann wurden zwei Ochsen herbeigeführt, zerhauen und ins Schiff geworfen. Endlich brachten sie einen Hahn und ein Huhn, schlachteten auch die und warfen sie ebenfalls da hinein (vgl. Thietmar v. Merseburg I_9; Sig. III_{67}). Nachdem dann das Mädchen getötet war, das sich dazu erboten hatte, zündete der nächste Anverwandte des Verstorbenen Holz an, ging rückwärts zum Schiff und steckte das ins Schiff gelegte Holz in Brand. Auch alle übrigen schleuderten Holz in die Flammen, bis das Schiff hell loderte. Da blies ein fürchterlicher Sturm, wodurch die Flamme verstärkt und die Lohe noch mehr angefacht wurde (vgl. unten Baldrs Bestattung). Während die Araber den, der ihnen der geliebteste und geehrteste ist, in die Erde werfen, wo ihn die kriechenden Tiere und Würmer fressen, verbrennen sie ihn in einem Nu, so daß er unverzüglich und sonder Aufenthalt ins Paradies eingeht. Nachdem das Schiff, Holz und Mädchen verbrannt war, führten sie einen runden Hügel auf, errichteten in dessen Mitte ein großes Holz und schrieben den Namen des Verstorbenen darauf.

Die an. Literatur unterscheidet das Brennzeitalter und Hügelzeitalter. Das Brandalter war das älteste, da wurden die Toten verbrannt, und man feierte sie durch Errichtung von Bautasteinen. Das Hügelalter sollte in Dänemark entstanden sein und sich namentlich dort verbreitet haben, während beide Bräuche nebeneinander in Norwegen und Schweden bestanden (Yngl. S. Prol.).

König Hring setzt nach der Brawallaschlacht die Leiche des Harald Hildetan auf seinen Wagen, läßt sie in den Hügel hineinführen und legt noch seinen eigenen Sattel zu dem Toten, damit dieser nach eigener Wahl nach Walhall reiten oder fahren könne (FAS I_{387}). Nach anderer Überlieferung wird Harald mit seinem Schiffe verbrannt, während die Edlen um den Scheiterhaufen gehen und Waffen, Gold und das Kostbarste, das sie haben, in die Flammen werfen (Saxo 264). König Haki hatte zwar seine Gegner geschlagen, war aber selbst zum Tode wund. Da ließ er sein Schiff voll Toter und Waffen laden und sich selbst auf einen Scheiterhaufen in die Mitte legen. Als er verschieden, warf man Feuer hinein, richtete das Steuer, zog die Segel auf, und brennend trieb das Schiff mit der Leichenladung in das Meer hinaus (Yngl. S. 23). Auf ein flammendes Schiff wird Baldr mit Nanna und seinem Pferde gelegt, auf fester Erde wird Sigurd und Brynhild dem Feuer übergeben mit Opferung zahlreicher Menschen, Tiere und reicher Habseligkeiten (vgl. Saxo 74). Gudrun legt Atlis Leichnam, von gewächster Leinwand umhüllt, in einen gefärbten Sarg und übergibt ihn im Schiffe den Wellen (Am. 100). Der russische Häuptling, Harald und Baldr werden auf ihrem aufs Land gezogenen Schiffe verbrannt, und dann wird ein Hügel über den Überresten des Scheiterhaufens aufgeworfen.

Dem Toten gebührte von Rechts wegen ein Anteil am eigenen Nachlasse als Ausstattung für das Leben im Jenseits. In dem arab. Berichte vertritt das Drittel, für das dem Toten Kleider zugeschnitten werden, den Totenteil, das zweite gebührt den Kindern, das dritte der Witwe. Der Totenteil bestand aus der Fahrnis, die mit ihm verbrannt und begraben wurde, nicht nur aus Geld und Gut. Zwei Blutsbrüder schwören sich zu, daß der länger Lebende einen Hügel aufwerfen und soviel Gut darin lassen sollte, wie ihm geziemend erschiene (FAS III_{376}). Die Nordleute legen eines Mannes Geld zu diesem ins Grab, sowie die Waffen und was er sonst im Leben am liebsten hatte (Ad. Br. IV_{30} Scholion). Was dem Toten mitgegeben wird, soll ihn nach Walhall begleiten. Als ein Sohn seinem erschlagenen Vater dessen Speer bringen will, bemerkt er: „und er nehme ihn nach Walhall und trage ihn dort am Waffenthinge“ (Nj. 80). Alles was der Held im Kampf erobert hatte, wurde nicht vererbt, sondern mit ihm begraben: er nahm dieses eigenste Eigen mit sich in die Unterwelt (Vatnsd. 2). Roß und Rind sollten dem Verstorbenen nicht nur im Jenseits dienen,

sondern sie sollten ihm, wie Schuhe und Wagen, helfen, daß er bequem und ungefährdet ins Totenreich gelangte (S. 39).

Der Brauch, daß die Witwe dem Gatten in den Tod folgte, hat sich im Norden lange erhalten. Aber selbst Blutbrüder gelobten, daß nach dem Tode des einen sich der andere mit ihm begraben ließe (Saxo 162). Aus dem Mitbegräbnis ward später ein Scheinbegräbnis: der Überlebende soll über dem andern einen Hügel aufwerfen und drei Nächte bei dem Toten sitzen (FAS $III_{376\,ff.}$).

Die Ausübung des Totenkultus kam zunächst der Verwandtschaft zu, den Personen, denen die Pflicht der Blutrache wie das Recht zu erben zustand. Totenkult und Erbschaft sind im Germ. identische Begriffe.

Die Macht des Toten.

Erst wenn der Leichnam dem körperlichen Auge sich zu entziehen beginnt, können Spekulation oder Phantasie ihn mit neuem Leben ausstatten. Erst nach dem Begräbnis brach die Grabesnacht an — bis dahin bewahrte der regungslose Körper noch die ihn belebende Seele. Jetzt handelt es sich nicht mehr um die Pflege seines Leibes, sondern darum, den jeder Pflege Entzogenen seinen unheimlichen Weg ins Jenseits ungehindert gehen zu lassen und ihm eine die Lebendigen schädigende Rückkehr abzuschneiden. Je länger den Toten der Rasen bedeckt, desto mehr entfernt er sich begrifflich von uns. Diese begriffliche Entfernung wird als ein räumliches Weiterrücken, eine Reise aufgefaßt. So kommt die Sage von dem Totenwege auf. Begriff und Ausdruck „weite Wege wandeln“ für „sterben“ ist urgermanisch. Jede sich aufdrängende Erinnerung an den Toten wurde als eine Rückkehr von der Reise, als ein Geisterbesuch appercipiert. Die Veranlassung dazu konnte der Überlebende geben, oder der Verstorbene fand durch eigene Verschuldung im Grabe keine Ruhe. Die Volksphantasie vermischt vielfach den Toten selbst mit seiner umherirrenden Seele. Eine strenge Unterscheidung zwischen Toten, Seelen und Gespenstern ist

auch kaum möglich. Die Hauptzüge des Geisterglaubens sind durch den Anblick eines Schlafenden wie durch die eigenen Traumbeobachtungen hervorgerufen. Beide zeigten, daß der Mensch ein zusammengesetztes Wesen ist: der Körper kann scheinbar leblos daliegen, während die Seele sich frei zu bewegen vermag, und selbst wenn der Körper zerstört wird, existiert sie weiter und zeigt sich den Lebenden hin und wieder, und zwar zumeist da, wo die Erfahrung sie unmittelbar darzubieten schien — im Traume. Dieser Gedanke des Überirdischen, geheimnisvoll die Geschicke des Menschen Umschwebenden mag aus Seelengeistern dann Götter geschaffen haben. Die nordischen Spukgestalten sind nicht orientalische Dämonen, d. h. der Ursprung zu allem Bösen, sondern sie kommen nur ausnahmsweise, werden auf die eine oder andere Weise vertrieben und unterscheiden sich also nur durch ihre Stärke und große Zauberkraft von den Menschen. Sie können durch Waffen besiegt werden, sie weichen vor dem Gesetz (s. u. Kultus im Recht), aber ihr Wissen ist größer, ihre Kräfte und Fähigkeiten sind übermenschlich. Um ein ungewöhnliches Maß von Stärke oder einen ungewöhnlich starken Mann zu bezeichnen, gebraucht man die Ausdrücke „Totenstärke“, „Totenmensch“ (Isl.).

Die Totenerscheinungen heißen Draugen oder Wiedergänger.

Tote kommen zu ihrer Leichenfeier (Eyrb. 54). Zuweilen werden sie dem Menschen ohne Grund sichtbar. Der Grabhügel eines erschlagenen Isländers, von dem man annahm, daß er nach Walhall eingegangen sei, zeigte sich einmal offen, und man sah den Toten in heller Mondnacht bei vier Lichtern sitzen, deren keines einen Schatten warf; er war seelenvergnügt und sang eine Weise zum Ruhme seiner eigenen Waffentaten (Nj. 79). Im allgemeinen ist das „wirkliche“ Gespenst vorwiegend als der beunruhigte, die Traumerscheinung als der beunruhigende Tote gedacht; doch fließen beide Vorstellungen ineinander über. Der Draug Helgis, der in Walhall den glänzendsten Empfang gefunden hat, reitet in zahlreicher Begleitung nach seinem Grabhügel zurück; er wird hier von Sigrun, seiner Frau, besucht, und sie bleiben eine Nacht zusammen; vor dem Hahnenkrat aber muß er wieder heim. Helgis Haare sind reifbedeckt, überall trieft er vom Schlachtentau — jede bittere Zähre, die die Geliebte vergossen hat, ist blutig auf seine Brust gefallen. Aber die Geliebte hat so lange

geweint, bis sie übermüdet in Schlaf verfallen ist und nun den Toten zu sehen vermeint (H. H. $II_{39\,ff.\,44}$; s. u. Odin-Walhall). Die Tränen der Überlebenden stören also die Ruhe der Toten, wie aus Bürgers Leonore allbekannt ist. In altdänischen Liedern klopft Herr Aage, der seine Else stönen hört, mit dem Sarg an ihre Tür und mahnt:

Jedmal daß du dich freuest, und leicht ist dein Gemüt,
Da ist mein Grab dort unten umhängt mit Rosenblüt.

Jedmal daß du dich grämest, und schwer ist dir zu Mut,
Da ist mein Sarg dort unten gefüllt mit dickem Blut.

Nun kräht der Hahn, der rote, und nun muß ich vom Ort,
Zur Erde müssen die Toten, da muß auch ich mit fort.

Grausig aber ist die Vorstellung, daß die Zähren der Braut den Verstorbenen wie einen fürchterlichen Vampyr aus dem Grabe locken. Die isl. Leonorensage weiß von einem solchen Draug zu erzählen:

Ein junger Mann hatte seiner Geliebten versprochen, sie am Christabend abzuholen. Aber als er über einen heftig angeschwollenen Bach setzen wollte, scheute sein Pferd vor den dahintreibenden Eisschollen, und bei dem Bestreben, sich und sein Tier zu retten, erhielt der Reiter von einer scharfen Eisscholle eine Wunde am Hinterkopfe, die ihm sofort den Tod brachte. Lange wartet das Mädchen auf den Geliebten; endlich in später Nacht kommt der Reiter, hebt sie schweigend hinter sich aufs Pferd und reitet mit ihr der Kirche zu. Unterwegs wendet er sich einmal zu ihr um und spricht:

Der Mond gleitet,
der Tod reitet;
siehst du nicht den weißen Fleck an meinem Nacken, Garun, Garun?

Das Mädchen hieß nämlich Gudrun; Guð, Gott, kann der Draug nicht aussprechen: daher die Entstellung des Namens. Dem Mädchen wird ängstlich zu Mute; aber sie reiten fort, bis sie zur Kirche kommen. Hier hält der Reiter vor einem offenen Grabe und spricht:

Warte du hier, Garun, Garun,
bis ich mein Pferd, mein Pferd,
ostwärts über den Zaun hinausbringe.

[Es ist eine Eigentümlichkeit der isl. Gespenster, in Versen zu sprechen, deren letztes Wort wiederholt wird]. Die Worte des Gespenstes sind mehrdeutig. Wer auf einem Hofe bleiben will, versorgt sein Pferd außerhalb des Zaunes, der zum Schutze des Grasgartens aufgeführt ist, damit es nicht diesem Schaden tue — aber von einem Zaun ist auch der Kirchhof, die Herberge der Toten, umgeben. Als Gudrun diese Worte hört, fällt sie in Ohnmacht; zu ihrem Glück liegt das Grab, an dem sie abgesetzt

worden war, hart am Eingange zum Kirchhofe, über dem sehr häufig die Glocken zu hängen pflegen; sie erreicht noch das Glockenseil und zieht dieses im Zusammenbrechen an: vor dem Geläute verschwindet natürlich das Gespenst, und sie ist gerettet.

Hübsch ist der Hinweis, daß die Frage der Götter an Hel, für welches Lösegeld der tote Baldr wieder zu gewinnen sei, erst möglich war, nachdem der alte Glaube verblaßt war, daß Tote durch Tränen aus dem Grabe hervorgerufen werden (s. u. Baldr).

Überhaupt wenn sie von den Lebenden in irgend einer Weise geplagt werden, zeigen sich die Gespenster; hört dieses aber auf, so verschwinden sie.

Ein Mädchen träumte, es käme ein unheimliches Weib in gewebtem Mantel und sprach: „Sage deiner Großmutter, daß ich es nicht leiden kann, daß sie sich jede Nacht so auf mich stürzt und so heiße Tränen beim Beten über meine Grabstätte vergießt, daß ich ganz davon zu brennen anfange“. Am nächsten Morgen ließ es einige Bretter vom Fußboden der Kirche aufnehmen, dort, wo die Großmutter beim Beten zu knieen pflegte: da fand man in der Erde einige blaue, häßliche Knochen, auch Haken und einen großen Zauberstab; man schloß daraus, es sei eine Wölwa oder heidnische Seherin dort begraben worden. Die Knochen wurden weit fort gebracht, wohin wohl kaum ein Mensch kommen würde, und die Wölwa hatte Frieden (Laxd. 76).

In anderen Fällen zeigen sich die Wiedergänger nur als Vorzeichen, um den Lebenden ein trauriges Ereignis, ihren eigenen oder der Hinterbliebenen Tod oder ähnliches zu verkünden.

Als der mächtige isl. Häuptling Thorkel mit seinen Mannen ertrunken war, ging seine Frau Gudrun, die nichts davon wußte, wie gewöhnlich in die Kirche. Als sie in die Tür des Kirchenzauns trat, sah sie ein Gespenst (Draug) vor sich stehen; es beugte sich über sie und sprach: eine große Neuigkeit, Gudrun! Sie antwortete: schweig, du Armer! Als sie dann zur Kirche kam, meinte sie zu sehen, daß Thorkel mit den Seinigen heimgekommen sei und außen vor der Kirche stünde, Seewasser rann aus ihren Kleidern. Gudrun sprach nicht mit ihnen und blieb in der Kirche, solange es ihr gut schien. Dann ging sie in die Stube, denn sie glaubte, daß Thorkel mit den Seinigen dahingegangen sein werde. Aber als sie in die Stube kam, war kein Mensch darin. Da verfärbte sich Gudrun sehr über diesen Vorfall. Am folgenden Tage erhielt sie Gewißheit, daß sie ertrunken waren (Laxd. 76). Als das Christentum in Grönland noch jung war, sieht eine Frau die Gespenster sämtlicher an einer Pest Verstorbenen und

darunter sich selbst. Am Morgen ist sie tot, sogleich aber beginnt sie umzugehen (Thorfinns S. Karlsefnis 5).

Auch solche Leute zeigen sich wieder, die versäumt hatten, eine besondere Pflicht zu erfüllen, z. B. die Ausführung des letzten Willens eines Verstorbenen. Erst wenn sie durch wiederholtes Unglück die Lebenden gezwungen haben, das auszuführen, was sie selbst unterlassen haben, bekommen sie Ruhe. Sie fühlen sich wie die Menschen wohl am wärmenden Feuer, haben aber auch die Achtung der Lebenden vor dem Gesetz bewahrt und werden durch das „Türgericht“ vertrieben (Eyrb. 50 ff.; s. u. Kult. im Recht). Die Wiedergänger, die durch eigene Schuld umgehen, sind meist böse Wesen. Grenzverrücker, d. h. Leute, die den Grenzpfahl zum Schaden ihres Nachbars verrückt haben, wandern um Mitternacht mit einem Licht in der Hand nach der Stelle, wo sie den Pfahl verschoben haben. Ungerechte Landmesser sieht man mit langer Feuerstange in den Furchen auf und ab schweben und gleichsam das Vermessene nachmessen; wer seinem Nachbar abgepflügt, den trifft der Fluch, als Irrwisch umzugehen (S.). Geizhälse — isl. Geldwichte — können sich nicht von ihrem Gelde trennen. Wo ihre Schätze liegen, brennt regelmäßig eine blaue Flamme. Verwandt damit ist die Vorstellung von Feuer über und in Gräbern, zumal von Leuten, die schon bei Lebzeiten gefürchtet waren. Schon in den älteren Quellen ist von solchen Hügelfeuern die Rede (Gulths S. 3; FAS I $_{434, 518}$; Grettis S. 18; vgl. Nj. 78; s. o. 41; s. u. 45). Über den Grabhügeln, in denen Angantyr und sein Bruder mit ihren Schätzen liegen, spielt brennendes Feuer, sobald die Sonne untergeht; die Hügelfeuer flammen empor, als Herwör durch Feuer und Rauch zu den Toten schreitet; die Hügelbewohner stehen draußen in hellen Flammen (Herv. S. 7). Die Seele, die den toten Leib kalt zurückläßt, konnte leicht als Feuer, Licht aufgefaßt werden. Von solchen leuchtenden Spukgestalten weiß der Volksaberglaube und die moderne spiritistische Literatur viel zu erzählen; dän. lygtemand (Leuchtemann), blaasmand (Feuermann), vättelys (Geisterlicht); schw.

lyseld (Leuchtfeuer), lyktgubbe (Leuchtemann), Eldgast (Feuergeist). Nahe Berührung mit den Wichten und Elben zeigen Vättelys und Elflicht.

Die Seele des Toten klammert sich also förmlich an alles, was ihr gehört und vertraut ist. Unzählige allgemeine Volksvorstellungen von dem Umgehen der Geister beruhen auf diesem fetischhaften Zusammenhange der Seele und ihres Eigentums. Beraubung des Toten bildete das unter religiösen Gesichtspunkten geahndete Delikt des Walraubes. Später aber, in dem Wikingertreiben und Seeräuberleben war es Sache der Bravour oder besonderer unheimlicher Künste, die Schätze der wachenden Seele zu entreißen, an denen sie besonders hing. Aber diese Erbrecher der Grabhügel hatten mit dem Hügelbewohner, der sich nicht gutwillig von seinem Eigentum trennen wollte, einen harten Kampf zu bestehen. Erst wenn sie ihm den Kopf — den Sitz der Seele — abgeschlagen und zwischen die Beine gelegt und die Leiche verbrannt hatten, konnten sie sich der Schätze bemächtigen. Namentlich die Sage Grettis des Starken ist reich an derartigen Taten (K. 18):

Gretti sieht auf einem Hügel ein starkes Feuer aufleuchten und vermutet, daß dort ein Schatz begraben liegt. Er erfährt, daß der Hügel ein Grab ist, und daß dieses Kar dem Alten gehört; unter der Erde sind starke Balken eingerammt, die eine Grabkammer umschließen: dort sitzt der tote Kar auf seinem Stuhle, umgeben von seinen Schätzen; durch sein Umgehen hat er die benachbarten Bauern verscheucht, so daß sein Sohn die ganze Insel ankaufen kann. Gretti gräbt einen Schacht in das Grab, bis er auf Holzwerk stößt, haut mit der Axt ein Loch in die Bohlen, groß genug, um einen Menschen durchzulassen und läßt sich an einem Seile hinab, das sein Gefährte halten soll. Häßlicher Modergeruch schlägt ihm entgegen. Er findet das Gerippe eines Pferdes, stößt an die Kante eines Stuhles und bemerkt, daß ein Mann darauf sitzt, dessen Füße auf einem mit Gold und Silber gefüllten Schrein stehen. Als Gretti den Kasten nach dem Seile hinträgt, packt ihn jemand von hinten an. Ein furchtbarer Ringkampf entsteht; alles zerbricht, woran sie stoßen. Der Hügelbewohner kämpft angriffsweise, Gretti hält sich in der Verteidigung. Endlich sieht er, daß er alle seine Kräfte anwenden muß. Keiner schont mehr den andern. Ringend zerren sie sich hierhin, dorthin. Wo das Pferdegerippe liegt, packen sie sich am schärfsten und fallen wechselseitig in die Kniee. Endlich stürzt der Hügelbewohner rücklings über und unter dem Sturze

gibt es einen donnergleichen Krach, sodaß der Genosse oben erschreckt flieht. Schnell zieht Gretti sein Schwert, trennt den Kopf des Toten von dem Rumpfe und setzt den Kopf dem Draug an das Ende seines Rückens. An dem Tau steigt er dann wieder aus der Grabkammer empor.

Die beiden anderen Erzählungen sind stark übertriebene Seitenstücke:

Hörd gräbt mit 11 Gefährten an dem Hügel des Wikings Soti, bis er auf das inwendige Holzwerk stößt. Aber am nächsten Morgen ist alles wieder eingefallen. So geht es zwei Tage, bis ein Mann in blauem Mantel (Odin) im ein Schwert gibt, das er in die Öffnung stecken soll. Am vierten Tage brechen sie das Holzwerk auf und finden die Tür der Grabkammer. Ein fürchterlicher Geruch steigt aus dem Grabe auf und tötet zwei Gefährten. Hörd läßt ein Tau in die Grube hinabgleiten und sieht den Draug am Hinterteil eines mit großem Gut beladenen Schiffes sitzen. Mit großem Krachen fährt ein solcher Dampf aus der Höhle, daß die Lichter verlöschen. In einem Verse verbietet der Tote, ihm sein Gut zu rauben. Hörd aber läßt nicht ab. Da greift ihn das Gespenst an und behält die Oberhand, bis einer der Genossen Licht anzündet. Nun verschwindet es im Boden, weissagt aber, daß der Goldring, den Hörd zuletzt genommen, immer seines Herrn Tod sein solle, bis er in eines Weibes Gewalt käme. An dem Tau, dessen Wächter geflohen sind, zieht sich dann Hörd empor (Isl. S. II_{44}).

Ein starker, zauberkundiger Berserker Thrain, der zum Kampf untüchtig geworden ist, hat sich mit seinem Schwerte Mistiltein und andern Kostbarkeiten lebendig in ein Grab einschließen lassen und beträgt sich seitdem vollständig wie ein gestorbener Grabhügelbewohner. Hromund findet den Hügel und sieht nach sechstägiger Arbeit einen entsetzlich schwarzen dicken Mann auf einem Stuhle im Grabe sitzen: er war ganz in Gold gekleidet, brüllte laut und blies Feuer aus seinem Munde. Als Hromund mit dem Schwerte auf den Draug losgeht, fordert ihn der auf, wenn er Mut habe, mit ihm zu ringen und kein Eisen zu gebrauchen. Hromund wirft die Waffe weg und ringt mit dem Gespenste. Nach langem, gefährlichem Kampfe drückt er ihn zu Boden, und nachdem er sich von ihm seine Taten hat erzählen lassen, schlägt er dem Spuke den Kopf ab, verbrennt ihn und verläßt mit den Kleinodien den Hügel (FAS $II_{363\,f.}$). Diese Erzählung hat Tegnér den Stoff zu der packenden Schilderung geboten, wie Frithjofs Vater den Ring erwarb (III. Gesang).

Die Gespenster und Draugen sind also wunderbar lebendig und zäh; sie können noch einmal getötet werden, und dann muß man noch besondere Anstalten treffen, wenn man sicher sein will, sie für immer unschädlich gemacht zu haben.

Ein Isländer war während seines Lebens ein böswilliger und schadenfroher Mensch gewesen, und sein Tod war kein recht natürlicher. Er wird begraben, ist aber so schwer, daß man ihn nicht von der Stelle schaffen kann und geht sogleich um. Besonders nach Sonnenuntergang wird es draußen unheimlich, und jedermann fürchtet sich. Ein Hirt wird vermißt und später tot aufgefunden. Die Leute flüchten aus der Gegend. Er tötet noch mehrere Menschen; zuletzt wird ein Scheiterhaufen errichtet und der Tote, der blau geschwollen war, darauf durch Verbrennen noch einmal getötet, die Asche wird ins Meer geworfen. Eine Kuh, die die Steine beleckt, an denen etwas von der Asche des Zauberers hängen geblieben war, gebiert davon später ein bösartiges Kalb, das Unheil über das Haus bringt: die Seele des Zauberers war also selbst durch dieses radikale Mittel nicht vernichtet, sondern war in den Körper des Kalbes gefahren (Eyrb. 34, 63).

Zauberer, die als Gespenst umgingen und nach wie vor Unheil stifteten (Laxd. 37), mußte man ausgraben, ihnen den Kopf abschlagen und einen Pfahl durch die Brust treiben (Saxo 26, 163) oder sie verbrennen und ihre Asche ins Meer streuen (Laxd. 24; A'ns S. Bogsv. 5).

Hrapp war immer ein sehr unangenehmer Mensch gewesen und seinen Nachbarn so feindselig, daß sie ihm nur schwer Widerstand leisten konnten. Aber so übel es mit ihm umzugehen war, so lange er lebte, um so viel schlimmer ward es, als er tot war. Er tötete durch sein Umgehen die meisten der Dienerschaft und verursachte den Nachbarn so viel Ärger, daß die ganze Niederlassung öde wurde. Er wurde darum ausgegraben und an einen Ort gebracht, wo selten Vieh oder Menschen vorübergingen. Da hörte Hrapps Umgehen mehr und mehr auf. Als er später dennoch spukt und einem Manne, der ihn in der Stalltür trifft, den Spieß zerbricht, wird seine Leiche abermals ausgegraben — sie war noch nicht verfault, ein Scheiterhaufen errichtet und als Hrapp darauf verbrannt ist, seine Asche ins Meer geworfen. Seitdem geschah infolge des Umgehens Hrapps niemandem mehr etwas zu Leide (Laxd. 18, 24).

Wie man dem Toten den Kopf abschlägt, den Seelensitz, um ihn wirklich tot zu machen, so soll die Pfählung der Leiche den Sitz des nicht völlig entschwundenen Lebens treffen. Es war in Grönland Brauch, daß man die Leute auf dem Hofe begrub, wo sie starben; man sollte dabei dem Toten einen Pfahl auf die Brust setzen (Thorfinns S. Karlsefnis 5).

Asmund läßt dem toten Blutsbruder den Grabhügel aufwerfen, gibt ihm sein Roß mit Sattel, Zaum und aller Waffenrüstung, dazu seinen Falken und Hund mit und steigt, wie er versprochen, mit dem Toten selbst hinein. Der saß dort unten in voller Rüstung auf dem Stuhle. Auch Asmund ließ seinen Stuhl in den Hügel bringen und setzte sich darauf. So

ward der Grabhügel geschlossen. In der ersten Nacht stand der Tode vom Stuhl auf, erschlug den Falken samt dem Hunde und aß beides. In der zweiten Nacht erschlug er das Roß, zerlegte es und verzehrte auch dieses, wobei er Asmund zu Gaste lud. In der dritten Nacht war Asmund eingeschlafen und erwachte davon, daß ihm der Tote seine beiden Ohren abriß. Da ergriff Asmund das Schwert, schlug ihm den Kopf ab und verbrannte ihn zu Asche. Dann wurde er aus dem Grabhügel heraufgezogen und nahm alles Gut mit sich, das in den Hügel gelegt war (40; FAS III₃₆₅ ff). Nach anderer Überlieferung schlägt der überlebende Blutsbruder dem Vampyr, der ihm im Grabe nach hartem Ringen das linke Ohr abgerissen und die Wange zerkratzt hat, das Haupt mit dem Schwerte ab, durchbohrt aber den schädlichen Leib mit einem Pfahle (Saxo 161—163).

In Dänemark wurden mit dem Beile hingerichtete Missetäter so begraben, daß der Kopf zwischen die Beine oder an die Füße gelegt wurde, dann konnte der Tote nicht als Wiedergänger auf die Erde zurückkehren. Die vielen Sagen von kopflosen, umherspukenden Gespenstern hängen jedenfalls mit diesem Glauben zusammen. In Schweden häuft man Steine auf ein Grab, um das Wiederkommen der bösartigen Seele des Wiedergängers materiell zu verhindern.

Hat aber ein Mensch dem Toten, der keine Ruhe im Grabe findet, diese verschafft, so erweist er sich dankbar.

Pelle Båtsmann landet an einem wüsten Ufer und schläft ein. Durch starkes Geräusch erweckt, sieht er, wie zwei Tote sich heftig balgen; er erfährt von dem unten Liegenden, daß er allnächtlich von dem andern aus dem Grabe gejagt und durchgepeitscht werde, weil er ihm bei Lebzeiten eine Schuld nicht bezahlt hatte. Pelle berichtigt diese und gibt dadurch dem gequälten Geist für immer Ruhe; dieser aber verheißt ihm augenblicklich Hilfe, falls Pelle ihn jemals in der Not anrufe und erfüllt auch sein Versprechen getreulich. In Andersens Märchen „Der Reisekamerad“ ist dieses Motiv schön verwertet: Johannes hat zwei Männern sein ganzes Erbteil gegeben, die einen Toten wie einen Hund vor die Kirchtüre werfen wollen, weil er ihnen Geld schuldig geblieben ist. Der Tote schließt sich ihm später als Reisekamerad an, hilft ihm bei der Bewerbung um die Prinzessin, indem er für ihn die Rätsel rät und gibt ihm endlich ein Mittel, die in eine Hexe verzauberte Prinzessin zu erlösen.

Das Wissen des Toten.

Die Seelenpflege soll nicht nur dem Toten Befriedigung gewähren, sondern auch dem Pflegenden als Gegengabe Hilfe

und Rat. Denn Hilfe befreundeter Geister kann man an allen Dingen erfahren, im Hause, im Felde, bei der Herde, im Kriege; den Rat gewinnt man durch das Seelenorakel. Der Tote in seinem Grabe weiß alles, was auf Erden vorgeht und nimmt ein lebhaftes Interesse und eingehenden Anteil daran. Man kann ihn in wichtigen Dingen um Auskunft ersuchen, und man wird nicht vergeblich bitten. Wenn die Seele vor die Fenster ihres Hauses tritt, also kurz vor dem Tode, ist ihr bereits der Blick in die Zukunft eröffnet.

Der auf den Tod verwundete Sigmund sagt den Ruhm seines noch ungeborenen Sohnes Sigurd voraus (Vǫls. S. 108). Brynhild prophezeit, nachdem sie sich selbst die Brust mit dem blitzenden Stahl durchbohrt hat, sterbend dem Gunnar sein und seiner Verwandten Schicksal (Sig. III $_{53\,ff.}$). Als Sigurd Fafni auf den Tod verwundet hat, richtet der Sterbende an den Sieger die heimtückische Frage nach seinem Namen. Sigurd verschweigt ihn aber und nennt einen Decknamen, „weil es im Altertum Glaube war, daß eines sterbenden Mannes Wort viel vermöchte, wenn er seinen Feind mit Namen verwünschte" (Fáfn. 1; Saxo 254; FAS III $_{344\ 589}$).

Es gab verschiedene Möglichkeiten, sich mit den Verstorbenen in Verbindung zu setzen. Von denen, die mit bestimmten rituellen Handlungen verbunden sind, sowohl dem volksmäßigen Betriebe, der mit dem Seelenkultus zusammenhängt, als dem höheren, der mit der Verehrung der Götter in Verbindung steht, wird passender in dem Abschnitte „Weissagung und Zauber" gesprochen. Noch aus dem 12. Jahrhundert wird von einem Norweger auf den Orkaden erzählt, daß er die Nächte auf den Gräbern der Toten zubrachte, um von ihnen Ratschläge und Weissagungen zu erhalten. Verstorbene weise Frauen wie Männer geben aus ihrem Grabe heraus ihr Wissen kund.

Am Hügel fleht der Sohn zur toten Mutter um Hilfe. In verschiedenen Liedern der Edda finden die Orakelkundgebungen am Grabe einer Wölwa statt; sie kommt aus dessen steinerner Tür hervor, und nachdem sie ihr Wissen mitgeteilt hat, kehrt sie wieder in das Grab zurück (Vǫl.: Baldrs dr.; Hyndl.; Svipd.; Helreiþ). Thor fragt Harbard-Odin, woher er die höhnischen Worte hole, und Odin antwortet:

Ich holte sie von den Menschen, den hochbejahrten,
die in den Hügeln der Heimat wohnen.

Thor erwidert:

Da gibst du den Gräbern einen guten Namen,
wenn du sie Hügel der Heimat nennst (Hárb. 43—45).

Allgemein ist die Sitte, draußen zu sitzen und Unholde oder Hügelbewohner zu wecken, um das Schicksal zu befragen. Auf Island und den Färöer wird das Draußensitzen am Kreuzwege besonders in der Julnacht oder am Sylvesterabend ausgeführt. Wer von Toten die Zukunft erforschen will, muß sich an der Stelle, wo vier Wege kreuzweis gehen, niederlegen, mit einer Kuhhaut bedecken und eine scharfe Axt zur Hand nehmen: gegen Mitternacht kommen dann seine verstorbenen Verwandten aus allen Windrichtungen, sagen ihm alles, was er zu wissen wünscht, Vergangenes und Künftiges über viele Menschenalter hinaus und schleppen Gold und kostbare Kleinodien herbei (s. u. Hausgeister). Der Isländer unterscheidet genau zwischen Wiedergängern und Erweckten, d. h. den Toten, die von einem andern aufgeweckt oder sofort zu seinem Dienste gezwungen werden. Wie im Altertume nimmt man noch heute die Hilfe der Erweckten zur Erforschung der Zukunft in Anspruch oder sendet sie Gegnern zu, um ihnen Schaden zu tun. Die isl. Volkssage ist reich an solchen „Sendungen". Eine Totenweckung ohne Zauberlieder aus alter Zeit, wobei die Verstorbenen nicht durch Worte, sondern durch symbolische Handlungen die Vergangenheit enthüllen, wird so geschildert:

Der fär. Häuptling Thrand ließ im Hause ein großes Feuer anzünden, vier Gitter in geschlossenem Viereck um dieses herumsetzen und zog neun Kreise um dieses herum; dann setzte er sich selbst zwischen Feuer und Gitter und gebot den Anwesenden Schweigen. Nach einiger Zeit trat ein Mann ein, den man als den verstorbenen Einar erkannte, ganz naß; er ging auf das Feuer zu, wärmte sich die Hände und entfernte sich dann. Kurz darauf erschien Thori in derselben Weise; endlich aber kam Sigmund Brestisson, ganz blutig und das eigene Haupt in der Hand tragend. Nachdem auch er sich entfernt hatte, stand Thrand auf, holte tief Atem und erklärte, jetzt zu wissen, wie die drei Männer ums Leben gekommen seien: zuerst müsse Einar im Wasser erfroren und ertrunken sein, dann Thori, Sigmund aber müsse ans Land gekommen und hier im Zustande der Ermattung ermordet worden sein (Fär. S. 40).

Der Aufenthaltsort des Toten.

Der Aufenthaltsort der Toten war das Grab selbst, die Tiefe der Erde. Das Grab hieß hel und wurde seit Urzeiten als Haus eingerichtet (S. 32). In vorgeschrittener Zeit wurde das Totenhaus Hel als Halle mit hohen Sälen vorgestellt, wo der Met schäumte und die Becher kreisten. Wie Walhall vom Golde glänzt und mit Zieraten und Waffen geschmückt ist, so strahlt die Unterweltshalle im Glanze goldbelegter Dielen, blitzender Schilde und funkelnder Armringe (Baldrs dr. 6. 7). Aber trotz allen Prunkes ist das Leben dort unheimlich und beschränkt.

Wie die Menschen selbst, so bilden die Geister der Tiefe allmählich politische Verbände, über die besondere Götter oder Göttinnen als Könige oder Königinnen herrschen. Der griech. Hades und die germ. Hel haben von der Örtlichkeit des Totenreiches ihren Ausgang genommen; hades ist Ort der Unsichtbarkeit, hel Ort der Verbergung, Grab. In der Urzeit lebten die Toten zunächst „Jenseits von Gut und Böse“: besondere Lustörter für die Guten wie Elysium und Walhall, und besondere Straförter wie Tartaros und Niflhel sind verhältnismäßig spät aufgekommen.

Das an. Wort für Seele ǫnd gehört zu anan und sagt dasselbe aus wie ἄνεμος, anima: Seele und Wind gehört also zusammen. Floh der Lebenshauch aus dem erstarrten Körper, so schwebte er in die Luft empor, und die Seelen flogen im Sturme daher. Beim Sturme fährt die wilde Jagd, in Norwegen die Aasgaardsreia (eigentlich Aaskereia; schw. åska Blitz, reid Donner) durch die Luft, Seelen, die nicht so viel Gutes taten, daß sie den Himmel, nicht soviel Böses, daß sie die Hölle verdienten. An der Spitze des gespenstischen Zuges fährt die Gurorysse oder Reisarova d. i. Guroschwanz (an. gýgr Riesin) und Sigurd Snarenswend. Der Zug reitet über Wasser wie über Land, nimmt Vieh und Menschen mit sich, und sein Erscheinen bedeutet Kampf und Tod. Hört man den Zug nahen, so muß man aus dem Wege weichen oder sich platt auf den Boden werfen. Wo sie ihre

Sättel auf ein Dach werfen, muß augenblicklich ein Mensch sterben. Man setzt für die Aasgardsreia etwas vom Weihnachtsessen und einen Krug Bier auf den Hof hinaus; am nächsten Morgen ist alles verzehrt „und so ist die jährliche Sitte bis weit hinab in unsere Zeit gewesen."

War der Sturm als die Vereinigung von Seelen gedacht, so mußte den Geistern, während der Wind ruhte, ein bestimmter Ruheort zugeschrieben werden. Aus dem Berge bricht der Wind hervor, in die Berge kehrt der Wind zurück. Berge sind darum das Heim der Toten.

Flosi träumt, daß er hinausgeht und den Fels ansieht. Der öffnet sich, und ein Mann [ein Bergriese] kommt aus dem Felsen heraus, in einem Ziegenfelle und mit einem Eisenstabe in der Hand, und der rief seine Leute, einige früher und andere später. Dann stieß er einen lauten Schrei aus und schlug mit seinem Stabe nieder. Flosi aber ward der Traum dahin gedeutet, daß alle die „feig" [dem Tode verfallen] wären, die er gerufen hätte (Nj. 134). Die Angehörigen des Thorolf Mostrarskegg glaubten, allesamt nach ihrem Tode in den Berg Helgafell d. h. Heiligenberg zu gelangen (Landn. II_{12}). Thorstein Thorskabit, der Sohn dieses Thorolf, war auf dem Fischfange verunglückt. Ein Hirt sieht am Abend, wie sich der Berg Helgafell öffnet und große Feuer darin brennen; er hört Lärm und Hörnerschall in der Richtung dahin und vernimmt bei genauem Aufhorchen, wie sein Herr Thorstein nebst seinen Fahrtgenossen begrüßt und aufgefordert wird, sich auf den Hochsitz seinem Vater gegenüber zu setzen. Niemand durfte ungewaschen nach dem Helgafell gehen, nichts Lebendes durfte dort getötet werden; niemand durfte die Friedstätte mit Blut oder irgend etwas Unreinem besudeln, um nicht die Alben, d. h. die Seelen der in den Berg verstorbenen Vorfahren zu vertreiben (Eyrb. 4, 10, 11). Selthori und seine ganze Verwandtschaft glauben in die Thorisbjörg zu versterben, Kraku-Hreidar wählt in den Berg Mälifell zu versterben (Landn. II_5, III_7). Aus dem Bjarnarfjord kommt die Nachricht, daß Swan beim Fischfang auf der See, von einem Sturm überfallen, zu grunde gegangen ist. Aber die Fischer, die zu Kaldbak waren, glaubten zu bemerken, wie Swan in den Berg Kaldbakshorn hineinging und dort freundlich begrüßt wurde. Indes einige widersprachen dem und stellten es in Abrede; aber das wußten alle, daß er nirgends gefunden wurde, weder lebend noch tot (Nj. 14). Der erschlagene Jarl Sigurd erscheint dem Harek auf den Orkaden und holt ihn in den Berg ab; nicht einen Fetzen sah man von Harek mehr (Nj. 158). Ein Isländer sieht die Landgeister in den geöffneten Bergen sich vor dem Christentume marschfertig machen (FMS II_{215}). Der Riese Armann soll in einer Berghöhle im Armansfell verstorben sein. König Sveigdi wird von einem Zwerge in einen Berg gelockt mit dem Versprechen, daß er dort

Odin treffen werde (Yngl. S. 12). Im dänischen Volksliede geht Orm zu dem Berge, in dem sein verstorbener Vater Siegfried wohnt und bittet ihn um sein Schwert. Holger Danske (d. h. Oddgeir der Däne) sitzt unter dem Fels von Kronborg bei Kopenhagen im tiefen, finstern Keller. Er ist in Eisen und Stahl gekleidet und stützt sein Haupt auf die starken Arme; sein langer Bart hängt über den Marmortisch hinaus, in dem er festgewachsen ist; er schläft und träumt, aber im Traume sieht er alles, was oben in Dänemark vorgeht. Gerät Dänemark in Gefahr, so wird sich der alte Holger Danske erheben, so daß der Tisch birst, wenn er den Bart zurückzieht; dann kommt er hervor und schlägt drein, daß es in allen Ländern der Welt gehört wird.

Die Helgafellgeschichte zeigt, daß den Verstorbenen ein Ahnenkult geweiht war. Noch deutlicher erhellt dies aus einer der merkwürdigsten Erzählungen der Besiedelungsgeschichte Islands:

Aud, die sehr verständige, oder, wie sie auch genannt wird, die sehr reiche, die Witwe des norw. Königs Olafs des Weißen von Dublin, war nach Island gekommen. Obwohl sie getauft und fest im Glauben war, hatte sie doch nach heidnischer Weise durch das Auswerfen der Hochsitzsäulen den Ort ihrer Niederlassung bestimmen lassen. Sie hatte ihre Gebetstelle auf Hügeln, und weil sie auf ihnen Kreuze aufgestellt hatte, hießen sie „Kreuzhügel". In hohem Alter richtete sie einem Enkel, den sie zu ihrem Erben einsetzte, eine glänzende Hochzeit aus, zu der sie alle Blutsfreunde und Verschwägerten einlud. Sie bereitete ein köstliches Mahl, und nachdem dieses drei Nächte gedauert hatte, wählte sie für ihre Freunde Geschenke aus und sagte, daß das Hochzeitsmahl noch drei Nächte währen und zugleich ihr Erbmahl sein sollte. In einem Schiffe liegend ward sie mit vielen Kostbarkeiten im Hügel beigesetzt. Ihre Nachkommenschaft verfiel wieder dem Heidentum, mit abergläubischer Scheu aber betrachtete sie die kreuzgeschmückten Hügel, und es bildete sich die Meinung, daß die Toten des Geschlechtes in diese Hügel eingehen und dort fortleben würden. Man errichtete sogar einen Tempel mit einem Altar, als die Opfer zunahmen (Landn. II $_{12.16.19}$; Laxd. 5. 7).

Die Gebetstelle der Stammmutter wird also zu einer heidnischen Opferstätte umgeschaffen, und nach einer eigentümlichen Ironie des Schicksals findet eine der ersten Christinnen Islands nach ihrem Tode als Ahnfrau und Schutzgeist des Geschlechtes göttliche Verehrung von ihren Nachkommen.

Ahnen- und Heroenkultus.

Wie die fortschreitende Lebensfürsorge aus Familien Familienverbände mit beginnender Organisation schafft, tritt aus dem in die Breite gehenden Seelenkultus die klarere Einheit des Ahnenkultus heraus. Nicht mehr die nächste Verwandtschaft allein labt die Seelen der Toten durch Speise und Trank (S. 40), sondern die Mitglieder der einzelnen Familienverbände erweisen den Seelen der Abgeschiedenen der eigenen Sippe oder der eigenen Hausgemeinschaft göttliche Ehren. Dieser Ahnendienst erhebt sich zum Heroenkultus, wenn er sich auf einzelne durch ihre Taten besonders berühmte Vorfahren bezieht: sie werden zunächst als Schutzgeister jener Familienverbände, später als Schirmherren des Landes verehrt, das sie bewohnen (ἥρως = der Geehrte). Ödipus wünscht Tod und Grab im Haine der Eumeniden zu finden, um den Thebanern furchtbar zu werden und das attische Land gegen sie zu schirmen, wenn sie dereinst als Feinde entgegentreten sollten. Das Christentum hat an die Stelle der Heroen die Märtyrer und Heiligen gesetzt; ihre Gebeine sind ein gleich sicheres Unterpfand für den Schutz, den sie Stadt und Land angedeihen lassen, wie vordem die Gräber und Denkmäler der Landesheroen. Auch bei den Germanen treten die im Boden der Gemarkung bestatteten Heroen als Schutzgeister des Landes auf.

Wie aus der Sorge des Verstorbenen um sein Besitztum auch nach seinem Ableben der Ahnenkult entstehen konnte, zeigen zwei Zeugnisse:

Als der alte Odd auf Island seinen Tod nahen fühlte, sagte er zu seinen Freunden, sie sollten ihn hinaufschaffen auf die Höhe des Skaneyberges, nach seinem Tode: von dort wolle er über das ganze Stromland hinschauen (Hönsa-Thoris S. 17). — Als das Alter mit solcher Macht über Hrapp kam, daß er bettlägerig wurde, befahl er seiner Frau, ihn nach dem Tode bei dem Tore des Heizhauses sein Grab zu graben und ihn stehend dort bei der Tür beizusetzen, damit er dann genauer seinen Hof überblicken könnte (Laxd. 17; S. 47). — Grim Kamban, der erste Ansiedler auf den Färöer, erhielt nach seinem Tode „wegen seiner Beliebtheit“ Opferverehrung (Landn. II_{14}).

Ganz deutlich wird ausgesprochen, daß Menschen, die man bei Lebzeiten hochgeschätzt hatte, Opfer gebracht wurden, in der Meinung, daß sie weiter helfen könnten; traten aber unfruchtbare Zeiten ein, so erklärte man sie für Unholde oder üble Wichte (FMS X_{211}).

Der gottähnliche König, der sein Geschlecht von den Göttern selbst ableitet, wird nach seinem Tode zu den Göttern aufgenommen, apotheosiert. Seine Leichenfeier wurde prunkvoll begangen und Ehre dem Verstorbenen erwiesen, nicht wie einem Menschen, sondern als einem Heros, einem Verklärten. Wieder mag eine einfachere Form den Übergang bilden:

Als der nordische Wiking Iwar, Sohn Ragnar Lodbroks in England starb, gebot er auf dem Totenbette, ihn dort zu bestatten, wo das Land feindlichen Einfällen ausgesetzt wäre; so, sagte er, würden die dort Landenden nicht den Sieg davontragen. Es geschah also, und jeder Versuch über seinen Grabhügel vorzudringen, mißlang, bis Wilhelm der Bastard, einen Einfall ins Land versuchend, zuerst Iwars Hügel ausgrub und ihn unverwest darinnen fand. Er ließ einen großen Scheiterhaufen errichten und Iwar darauf verbrennen. Darnach ging er ans Land und gewann den Sieg (Ragn. Lodbr. S. 19). — Nach dem Tode des Königs Gudmund opferten ihm die Leute und nannten ihn ihren Gott (Herv. 1). — Die Götter vertrieben Othinus und wählten an seiner Statt Ollerus, nicht allein zur Nachfolge in der Herrschaft, sondern auch in der Göttlichkeit, gleich als ob es das Gleiche wäre, Götter und Könige zu wählen (Saxo 81). — Haldanus wurde bei den Schweden so geachtet, daß er für einen Sohn des großen Thor galt, und daß er vom Volke mit göttlichen Ehren beschenkt und eines öffentlichen Opfers für würdig erachtet wurde (Saxo 220). — Die Schweden verehren vergötterte Menschen, die sie wegen ihrer außerordentlichen Taten mit der Unsterblichkeit beschenken: so haben sie es mit König Erich gemacht (Ad. Br. IV_{26}). Als die Schweden nämlich erfahren, daß Anskar bei ihnen missionieren wollte, trat auf Antrieb des Teufels ein Mann auf und erzählte, er habe einer Versammlung der Götter, die man für die Besitzer des Landes dort hielt, beigewohnt und sei von ihnen abgesandt, um dem König und dem Volke folgendes anzuzeigen; „Ihr habt euch lange unserer Gunst erfreut, ihr habt lange Zeit unter unserem Schutze das Land eurer Väter, eurer Heimat in Glück, Frieden und Überfluß innegehabt, habt uns auch nach Gebühr Opfer und Gelübde dargebracht, und euer Dienst war uns lieb. Jetzt aber laßt ihr die gewohnten Opfer eingehen, bringet freiwillige, aber nur läßig dar, und erhebet — was uns noch mehr mißfällt — einen fremden Gott neben uns. Wollt ihr also unsere Gunst wieder erlangen, so vermehret die unterlassenen Opfer, bringet größere Gelübde dar, lasset auch nicht den Dienst eines andern Gottes, dessen Lehre der

unsrigen entgegengesetzt ist, bei euch zu und zollet ihm keine Verehrung. Verlanget ihr aber mehr Götter zu haben, und sind wir euch nicht genug, so nehmen wir hiermit nach einstimmigem Beschlusse euern einstigen König Erich in unsere Gemeinschaft auf, so daß er fortan einer der Götter ist.“ Die Schweden erbauten darauf dem König Erich, der unlängst verstorben war, einen Tempel und begannen ihm als einem Gotte Gelübde und Opfer darzubringen (V. Anskarii 26).

Besonders lehrreich für die Vergötterung von Königen nach ihrem Tode sind die Geschichten von Olaf Geirstadaalf und Halfdan dem Schwarzen (s. u. Kultus, Königsopfer).

Als König Olaf zu Geirstad starb, wurde auf seinem Grabhügel um Fruchtbarkeit geopfert, und er wurde Alf von Geirstad genannt (FMS IV_{27}, X_{212}; Flt. II_7). König Halfdans Glieder wurden an verschiedene Hügel zum Segen der Umgegend gegeben, und ihnen wurde göttliche Verehrung zu teil (Halfds S. 9; Fagrsk. 4).

Die göttlich verehrten Ahnenseelen, die zur Apotheose gelangten Menschen bezeichnet nach der jüngsten Erklärung das Wort Ase, dessen Grundbedeutung Lebenshauch sei, anima, Geist eines Verstorbenen. Die Goten nannten ihre Edlen, deren Glück sie den Sieg verdankten, nicht mehr einfach Menschen, sondern Ansen, d. h. Halbgötter (Jord. 13). Asen sind also ursprünglich siegreiche zu den Göttern erhobene Helden, heroisierte, nach dem Tode zu göttlichem Leben erhöhte Fürsten. Könige der nordischen Erde wurden zu Asen des nordischen Himmels. Diese sind also nicht Vollgötter, sondern Halbgötter. War schon der leibhaftige König als Göttersohn höherer Ehren und fast göttlicher Verehrung bei seinem Volke teilhaftig, so verehrte dieses in der göttlichen Seele des verstorbenen Königs einen treuen Wächter und Schirmherrn. So entsteht die schöne Vorstellung, daß die alten großen Götter ihre bevorzugten Lieblinge zu sich heimholen. Könige und Prinzen, in deren Adern Götterblut floß, aus den alten Göttern entsprossene Edelinge wurden in Walhall aufgenommen, wenn sie sich selbst dem Odin opferten (wie z. B. Hadding) oder dem Odin geopfert wurden (wie z. B. Helgi) oder auf der Walstatt blutigen Opfertod fanden; denn auch der Krieg und die Schlacht waren religiös geweiht. Diese durch Opfertod geweihten Heroen erhielten den Ehrentitel Einherjer oder Asen und lebten im Kultus als Söhne des Odin fort. Von der Erde entrückt, walteten sie im Himmel schützend

und hilfreich über ihren irdischen Kultgemeinden. Wenn auch Asen und Einherjer keineswegs identisch sind, so bleibt doch die Vorstellung von der göttlichen Verehrung der Ahnenseelen zu Recht bestehen. Aber die spätere Zeit hat das Bewußtsein davon verloren, daß die Asen in den religiösen Vorstellungen des Ahnenkultus wurzeln und bezeichnet auch die göttlichen Vertreter der himmlischen Naturgewalten (an. tívar) als Asen.

Stoßen so bei den Göttern zwei Schichten religiöser Vorstellungen zusammen, so ist das Gleiche auch bei den Elfen und Riesen der Fall. Ehe aus den Ahnenseelen Götter geworden sind, werden Geister entstanden sein. Wie die Naturerscheinungen wurden die Geister teils menschenähnlich, teils tiergestaltig gedacht. Die menschlichen Gebilde bleiben entweder hinter dem menschlichen Ebenmaße zurück — Zwerge —, oder sie überragen es weit — Riesen. Elfen und Riesen ausschließlich aus dem Seelenglauben abzuleiten ist unmöglich, es sind Übergangswesen vom Seelenglauben zur Naturvergötterung: ihnen fehlt noch die reine, schöne Menschlichkeit, die die Götter auszeichnet.

Die oben angeführten Beispiele, besonders die Erzählung von Helgafell und König Olaf zeigen, daß unter Alfen, Elben, Verstorbene zu verstehen sind, aber mächtig hervorragende, vor anderen ausgezeichnete Verstorbene, Ahnen einer Familie. Vielleicht ist später der Name Elben für die große Menge der Toten aufgekommen, die dahingegangen war, ohne eine Spur ihres Erdenlebens zu hinterlassen.

Heros zu werden nach dem Tode war ein Vorrecht großer Naturen. Aber nicht alle werden in den Himmel erhoben, die meisten werden wie die Scharen der Toten überhaupt in Berge entrückt. Das wird von den elbischen Heroen ausschließlich, von den asischen vereinzelt erzählt, wenn nicht Vermengung von Riesen- und Götterglauben vorliegt (S. 11).

Bard, Sohn des Königs Dumb in Riesenland, verließ die Gemeinschaft der Menschen und bezog eine große Höhle in den Eisbergen. Er war an Wuchs und Stärke den Trollen ähnlicher als den Menschen. Die Umwohner nannten ihn Ase des Schneegebirges, weil die dort Wohnenden an ihn glaubten und ihn für ihren Gott hielten. Sie taten Gelübde an ihn, wenn sie in Not waren, und man erzählt sich von vielen, denen er

geholfen hat (Bardar S. 6; s. u. Riesenkultus). Ein in dem Berge Swinafell wohnender, elbischer oder riesischer Geist wird der Ase dieses Berges genannt. Flosi wird beschuldigt, er sei der Geliebte des Swinfellsas und werde durch diesen jede neunte Nacht in ein Weib verwandelt (Nj. 124).

Als Heroen wird neuerdings auch ein Teil der Riesen aufgefaßt, die eigentlichen Thursen. Auch sie gehören nicht zu denen, die das allgemeine Totenreich bevölkern. Sie wohnen in einem Bezirke, der den Wohnungen der Toten benachbart ist. Wie die tote Seherin, die Odin weckt, Schnee beschneite, Regen schlug und Tau beträufelte, wie des toten Helgis Haar von Reif bedeckt ist, und sein Leib vom Leichentau trieft, so heißen die beim Totenreiche Hausenden Thursen, oder Reif-Thursen (hrímþursar). Auch ihnen eignet wie allen Toten, die von der Oberwelt geschieden sind, außerordentliches Wissen; als die ältesten sind sie die weisesten. Ihr Ahnherr Ymi, der alte Reifriese, ist „der Weise" (Vafþr. 33. 35). Aber noch weiser ist Mimi. Da wo sein Haupt bestattet liegt, ist seine unterirdische Behausung, und da das Haupt als Seelensitz Orakelspender ist, ist sein Grab die heiligste Orakelstätte, an der selbst Odin sich Rat holt. Auch die Nornen sollen als unterirdische Erdbewohnerinnen zu den Thursen gehören. Unter dem Weltenbaume steht der Saal der weisen, übermächtigen Thursenmädchen (Vǫl. 20. 8). Sind aber die Thursen ursprünglich unterirdische Orakelwesen, so haben sie nichts mit den „Bergriesen" zu tun, und erst als sie von jüngeren göttlichen Wesen verdrängt wurden, kann Thor ihr, wie der die rohen Naturgewalten verkörpernden Riesen Gegner geworden sein.

Der im Grabhügel weilende, alle Zeit mit seinem Wissen umspannende Heros erscheint wie die Seelen Verstorbener als Schlange oder Drache, als das Tier, das in der Nähe der Gräber wie der Wohnungen der Lebenden seine Schlupfwinkel hat, plötzlich und geheimnisvoll erscheint und verschwindet. Die Schatzhöhle des riesischen Drachen Fafni ist die unter dem Hügel sich breitende Grabkammer, wo der Unterirdische mitten in der Fülle des ihn im Lichte der Oberwelt umgebenden Reichtums bestattet ist. Sigurd zwingt

das drachengestaltete Orakelwesen zur Aussage. Selbst von dem Blute des Toten geht noch eine zauberhafte Wirkung aus: Sigurds Auge und Ohr werden für ein Vogelorakel empfänglich, für die im Vogelgezwitscher kund werdenden Orakelweisungen. Als die Seele, die zäh bei ihrem Schatze wacht, ist die Schlange die Hüterin des Grabschatzes (S. 45); als Heros besitzt sie weissagende Kraft. Der Jomswiking Bui stürzte sich nach der Schlacht im Hjorungawag mit zwei schweren Kisten voll Gold über Bord. Allgemein glaubte man von ihm, er sei in eine ungeheure Schlange verwandelt worden, die, auf Gold liegend, in jenem Fjorde wohne: oftmals soll die Schlange später gesehen worden sein (FMS XI_{158}). Höhlen und Totenhaine sind die typischen Grundlagen der Drachensagen. Drache und Gold sind seither so unzertrennlich geblieben, daß auch unser „Geizdrache" noch ein Überbleibsel dieser Vorstellung ist. Auch der Drache Nidhögg am Fuße der Weltesche, wo die Thursen ihre unterirdische Wohnung haben, wird in diesen Zusammenhang gehören.

Bedeutung von Schlaf und Traum für die Entstehung mythologischer Vorstellungen.

Der gewöhnliche Traum.

Die Erscheinungen des Traumlebens sind von höchster Bedeutung für die Vorstellung von der Fortdauer der Seele gewesen; vielleicht sind sie geradezu die Veranlassung zum Glauben an Geister und deren Eingreifen in das Menschenleben. Die Traumbilder werden in einer Zeit, der es an Einsicht in die Gesetze der Natur und des Seelenlebens fehlt, für volle Wirklichkeit genommen, und daraus ergibt sich der Glaube an Geister. Gerade so halbmateriell, so schattenartig verschwommen wie die Traumbilder haben sich die Völker auch zu allen Zeiten die Gestalten der Geister gedacht. Das gemeingerm. Wort Traum (an. draumr, ahd. mhd. troum, engl. dream) ist verwandt mit an. draugr, neunord. Draug, ahd. gi-troc „Gespenst"; der Zustand, in dem die Schlafruhe

der Seele von den nächtlichen Besuchern, den dämonischen Wesen, beunruhigt wird, wurde drau(g) wmós genannt: Traum ist also die Toten- oder Gespenstertraumerscheinung. Die ursprüngliche Konstruktion des Verbums „träumen" zeigt, wie fest der Glaube der Germanen an die Objektivität der Traumwelt war. Träumen hieß „in den Zustand versetzen, der durch draumr bezeichnet wird." Die Person, von der nach unserer Anschauungsweise geträumt wird, galt als die erzeugende Ursache des Traumes; im an. heißt es nicht bloß unpersönlich „mich träumte", sondern ganz gewöhnlich „der Mann hat mich geträumt". Nicht die Traumerscheinung ist der Inhalt des Traumes, sondern das, was sie den Schläfer träumen läßt: das Traumbild ist offenbar als ruhestörende, beängstigende Erscheinung gedacht.

Der gleiche Nervenreiz muß bei verschiedenen Personen gleichartige Träume hervorrufen. Jeder kennt aus eigener Erfahrung Träume, in denen man die Empfindung des Fliegens und Schwebens hat oder eines jähen Sturzes: sie rührt von einer leichten und freien Atmung oder von einer Erschlaffung der Beinmuskulatur her. Sicherlich hat diese Wahrnehmung den Glauben an die Gestalt der Seele als Vogel, Insekt oder Tier überhaupt gefestigt. Die Empfindung, nackt zu sein, entsteht, wenn die Bettdecke hinabgleitet und einen Teil des Körpers entblößt: daher der immer wiederkehrende Zug in den Alpgeschichten, daß, wenn der beängstigte Schläfer den Alp faßt oder festhält, sich dieser in ein nacktes Weib wandelt. Kein Traum ist so verbreitet und kann so weit in der Zeit zurück verfolgt werden, wie der Alptraum, der immer eintritt, wenn die Atmung durch irgend eine Ursache gehindert ist und durch Aufenthalt in ungesunden, kohlendunst-schwangeren Räumen Sauerstoffmangel des Blutes eintritt. Gewöhnlich tritt eine Hemmung der Atmung im Schlafe nur allmählich ein, und das erscheint dem Träumenden als ein schleichendes Herannahen des feindlichen Wesens, das dann plötzlich auf ihm hockt, reitet oder ihn tritt.

Gewöhnlich wird die Deutung eines Traumes, in dem

sich lebende Wesen gezeigt haben, mit den Worten eingeleitet: „das müssen die Fylgjen großer Männer gewesen sein". Diese enge Verbindung zwischen Träumen und Geistern kann kein Zufall sein, sondern muß als ein Beweis für die Entstehung des Geisterglaubens aus den Traumbildern gelten. Da die Nordleute für philosophische Spekulationen wenig veranlagt waren, ist es leicht verständlich, daß sie den Glauben an Geister nicht sonderlich weit und tief entwickelt, und sich vielmehr im wesentlichen darauf beschränkt haben, Geister da anzunehmen, wo die Erfahrung sie unmittelbar zu zeigen schien — nämlich in den Träumen (S. 41).

Die Vorliebe der Nordleute für Träume ist außerordentlich stark. Es gibt kaum eine Sage, in der nicht wiederholt von Träumen und deren Auslegung die Rede ist. Gewisse Menschen haben eine besondere Gabe, zu träumen und Träume zu deuten. Von einem Weibe heißt es: „immer wird sie im Traume solche Dinge gewahr, deren Eintreffen ihr wahrscheinlich dünkt" (Fóstbr. 97) und von einem Manne: „er deutete Träume besser als andere Leute" (Thorst. S. Siđuh. 3.). Die Unfähigkeit, zu träumen, galt geradezu als eine Krankheit. König Halfdan, der niemals träumte, wandte sich deshalb um Rat an einen weisen Freund (FMS X_{169}). Traumlosigkeit schlägt für keinen Mann gut aus, denn es ist wider die Natur des Mannes, daß er nie träumt (FMS VI_{198}).

Die Traumdeutung erfolgte nicht nach bestimmten Regeln, hatte also kein wissenschaftliches Gepräge, sondern war Sache einer augenblicklichen Inspiration. Denn der Träumende war selten mit der Auslegung zufrieden, sondern erklärte geradezu, daß wohl eine bessere Deutung hätte gefunden werden können (Gunnlaugs S. 1).

Gleichwohl war man fest überzeugt, daß der richtig gedeutete Traum sich unweigerlich erfüllen würde. Daher finden wir verschiedene Beispiele dafür, daß man sich scheute, beunruhigende Träume zu erzählen; denn man wünschte sie nicht in ungünstigem Sinne gedeutet zu sehen (FAS III_{560}; FMS VI_{402}), und man zieht es oft vor, den Traum eines anderen ungedeutet zu lassen, um sich nicht seinem Zorn oder

seiner Ungnade auszusetzen (FAS I_{371}, III_{560}; FMS VI_{402}, VII_{163}, X_{312}). Hat man aber erkannt, daß das im Traume angekündigte Schicksal unausbleiblich ist, so weiß man sich mit Heldenmut darin zu fügen. Der Fatalismus des Germanen, der so gern eine Frage an das Schicksal frei haben wollte, der den Orakeln in allen Angelegenheiten des Lebens eine so hohe Bedeutung beimaß, ließ ihn auch unerschrocken der Gefahr ins Auge sehen, wenn er sie als unvermeidlich erkannt hatte. Wie er sich jauchzend in das Wetter der Speere stürzte, wie er mit unheimlicher Folgerichtigkeit auch das letzte Schicksal seiner Götter erwog, so ergab er sich stumm und stolz in das vom Traume gewiesene Los. Gunnars Gattin Glaumwör sieht im Traume tote Frauen ins Gemach eindringen, die ihn entführen wollen: die Schicksalsfrauen, glaubt sie, haben ihm den Schutz aufgesagt — Gunnar aber erwidert:

Die Warnung kommt zu spät, nicht wandl' ich den Entschluß . . .
Obwohl ich's kaum bezweifle, daß kurz unser Leben sein wird (Am. 27. 28).

Und Gudrun gesteht dem Atli schließlich offen ein: „Nicht sind die Träume gut, aber sie werden in Erfüllung gehen: deine Söhne werden totgeweiht sein" (Vǫls. S. 33). Aus dieser Überzeugung entwickelt sich die trotzige fatalistische Ergebung. Träume können den Helden von dem einmal gefaßten Vorhaben nicht abhalten:

Wieviel die Helden auch warnten, nicht hörten die Recken darauf (Am. 30).

So konsequent wird schließlich der Fatalismus getrieben, daß man dem Traume direkt die Kraft zuschrieb, die Todesgeweihtheit herbeizuführen, den Tod also als eine unmittelbare Folge des Traumes hinstellte (Isl. S. II_{67}).

Häufig erscheinen die Seelen von Menschen dem Träumenden in Tiergestalt, nicht nur als schattenhafte Geister, und zwar besucht die Fylgja ausschließlich den Träumer in Tiergestalt, als Wolf, Bär, Eisbär, Eber, Hirsch, Ochse, Pferd, Hund, Vogel, Adler, Rabe, Schwan, Habicht, Falke, Schlange, Drache u. s. w. Kostbera, Högnis Gattin, sieht einen Adler in die offene Halle hineinfliegen: das deutet auf arges Unheil; alle bespritzt er mit Blut; am gefährlichen Dräuen

glaubt sie den Hunnenkönig Atli erkannt zu haben (Am. 18). Fridthjofs Vater deutet die Bären und Wölfe, die ihm ein Traumgesicht vor Augen führt, auf die Feinde, die ihn am nächsten Morgen überfallen würden (FAS II_{413}).

Der Wunsch, mit Hilfe des Traumes die Geheimnisse der Zukunft enthüllt zu sehen, veranlaßte die Nordleute zu einer sorgfältigen Erkundung derjenigen äußeren Umstände, unter denen bedeutsame Träume von selbst eintreten mußten oder willkürlich hervorgerufen werden konnten. Die Heiligkeit des Neuen, Ersten, Unberührten und Keuschen spielte dabei eine große Rolle, wie man nach allgemeinem Volksglauben noch heute auf die Träume besonders achten soll, die man in einem neuen Wohnhause, in der ersten Nacht in der Fremde träumt. König Halfdan übernachtet auf den Rat seines klugen Freundes in einem Schweinestalle, um einen die Zukunft kündenden Traum zu erzielen (Halfd. S. sv. 7, FMS XI_{169}): dem Grunzen der Schweine wird besonders zu Weihnacht in Österreich und Baden weissagende Kraft zugeschrieben.

König Gorm schläft auf den Rat seiner Gemahlin aus demselben Grunde die erste Winternacht und die beiden folgenden Nächte in einem an einer neuen Stelle neugebauten Hause (Jómsvík. S. 2; s. auch Saxo 319). Königin Aud läßt ihrem Gatten in einem abgelegenen Raume ein Bett bereiten, wo ihm durch einen Traum der Blick in die Zukunft eröffnet wird (FAS II_{347}). Ein Isländer legt sich, um sichere Träume zu haben, in neuem Gewande in ein neues Bett an einer neuen Stelle (FMS V_{334}). Ein Mann wünscht von zwei zauberkundigen Brüdern zu erfahren, wo sich der Mörder seines Bruders befinde: sie schließen sich darauf drei Tage in einer einsamen Hütte ein und können dann das Versteck des Gesuchten angeben (FAS II_{411}).

Daß solche Träume mit den Offenbarungen des Tempelschlafes (Inkubation) aufs engste zusammenhängen, leuchtet ein, ebenso, daß diese mit dem Hypnotismus in inniger Beziehung stehen. Der Kranke ist an heiligen Orten hochgradig suggestibel durch sein Vertrauen zur Gottheit, und diese Suggestibilität wird durch alle möglichen Mittel bis zu einem ekstatischen Zustande noch gesteigert (vgl. das Zubringen der Nächte auf Gräbern S. 49). Aber es liegt außer-

halb des Rahmens einer Mythologie, zu untersuchen, inwiefern die moderne Physik des Übersinnlichen berechtigt erscheine, Aussagen der mythischen Überlieferung zu ihren Gunsten zu deuten.

Der Alptraum.

Der Alp (an. alfr) ist der „Truggeist" (skr. rbhú, *ἐλεφαίρομαι*), der Troll der „Treter" (an. troda, ahd. tretan); beide ergänzen die Draugen, „die Unheil stiftenden" Dämonen. Gemeingermanisch ist der Name der oder die Mare (an. mara), „der, die Tote" (idg. Wurzel mer „sterben"): er beweist klar den Zusammenhang von Seelen-, Totenwesen und Traum. Neuerdings wird Mara mit gr. *μόρος* „Schicksal", „unglückliches Geschick" und *μοῖρα* zusammengestellt (gr. *μείρομαι* „erhalte Anteil"): das jedem Menschen „beigegebene" andere Ich, seine Psyche; — während sich bei den Griechen diese Wesen zu Schicksalsgeistern entwickelt hätten, seien sie bei den Germanen Druckgeister geworden. Aber man darf als Seitenstück zur Mare nicht die Fylgja, die „Folgerin", hinstellen, die dem Menschen als ein zweites Ich folge, wie die Mare sein „beigegebenes" Ich sei; denn die Fylgja ist vielmehr die Seele des Ahnen.

Die Alpsagen haben ihren letzten Grund im Seelenglauben und in der Annahme einer Seelenwanderung, und so erscheinen auch die Maren oft in Tiergestalt. Wenn man von ihnen, den nächtlichen Plagegeistern, den Alpen oder Maren, heimgesucht wird, soll man sie festhalten und nicht loslassen; sie nehmen dann alle möglichen Gestalten an, verwandeln sich in eine Schlange, ein Pferd, einen Strohhalm, aber ausrichten können sie nichts mehr, und endlich müssen sie in ihre menschliche Gestalt zurückkehren: der geängstete Mann hält in seinen Armen ein nacktes Weib — der Alp wird wieder, was er war. Mädchen werden unbewußt im Schlafe entrückt und suchen andere Menschen auf, quälen, ängstigen und drücken sie (D. S.). Die fär. Marra gleicht der schönsten Dirne, ist aber doch der ärgste Unhold. Zur Nachtzeit, wenn die Leute liegen und schlafen, kommt sie herein und legt sich

auf sie, die Bettdecke heraufkriechend, und drückt so fest auf die Brust, daß sie nicht den Atem holen, auch nicht ein Glied rühren können. Ist man im stande, „Jesus!" zu rufen, muß sie fliehen und verschwindet schleunigst. Den einfachsten Typus der Alpgeschichten enthält eine aus dem 9. Jahrhundert stammende norw. Sage:

Eine verlassene Königstochter dingt ein zauberkundiges Weib, daß es während der Nacht ihren treulosen, fernbleibenden Geliebten aufsuche und ihn als Mare erdrücke. Kaum war er eingeschlafen, da rief er: die Mare träte ihn. Da kamen seine Diener und wollten ihm helfen; doch wie sie ihm den Kopf aufhoben, zog der Alp ihm die Füße, so daß sie beinahe zerbrachen; und wie sie ihn bei den Füssen zogen, da drückte die Mare ihm den Kopf, so daß er daran starb (Yngl. S. 13).

In Deutschland wie in ganz Skandinavien findet sich die Sage, daß eine Mare einen Schläfer überfällt, in ein Pferd verwandelt und auf ihm davonreitet; der Mann wird aber Herr der Unholdin, wandelt sie selbst in ein Pferd, legt ihr Zügel und Zaum auf und beschlägt sie; am nächsten Morgen liegt sein Weib krank im Bett, und man entdeckt an ihren Füßen und Händen vier blanke Hufeisen. So fest wurzelt der Marenritt, daß es im alten Christenrecht heißt: „Wenn das von einer Frau bewiesen wird, daß sie einen Mann oder dessen Dienstleute reitet, so soll sie drei Mark Silber büßen" (Eidsifja þ. L. I, § 46). Gegen eine Zauberin, die bei Nacht auf Menschen reitet, denen sie übel will, wird ein Prozeß erhoben. Nach altem Sprachgebrauche reitet das Fieber den von ihm „Befallenen"; man spricht von einem „durch den Teufel Gerittenen". Zu vergleichen sind auch die in den Morgenstunden sehr gewöhnlichen Träume, in denen man von irgend einem schnellen Gefährt entführt zu werden glaubt.

Auch das Vieh peinigt der Alp: es fängt dann am ganzen Körper zu schwitzen an und ist arg zerzaust. Ein Isländer war im Zorn und Ärger gestorben. Schon am Abend seines Begräbnistages ließ er sich wieder sehen und belästigte alle Hausgenossen; die Ochsen, die ihn zu Grabe gefahren hatten, wurden von der Mare geritten, und alles Vieh, das dem Grabhügel zu nahe kam, wurde wild und unsinnig, wie

Menschen, die den Elben zu nahe kommen, wahnsinnig oder blödsinnig werden. Später gesellten sich dem Wiedergänger viele Tote zu, die er ins Grab nachholte; da hörte man oft nachts lauten Donnerhall und von häufigem Alpdrücken (Eyrb. S. 63; S. 47). Besonders häufig wird der Marenritt bei Pferden erwähnt.

Die Umkehrung der Alpqual, die den Überfallenen unfähig macht, sich zu rühren, ist die, daß der Alp den Geplagten verlassen muß, sobald dieser die Sprache wieder erlangt. Das Abschütteln des Zungenbannes wie der Klang der eigenen Stimme haben dieselbe Wirkung wie Tagesanbruch, plötzlich entzündetes Licht und Hahnenschrei oder wie der Zuruf einer wachen Person, der gar oft als Rettungsmittel wider den Alp angegeben wird: der Schläfer erwacht. Mythisch wird das so ausgedrückt: wenn der Heimgesuchte die auf ihm hockende Tiergestalt mit dem Namen der Person anspricht, die in solcher Tierverwandlung den Alpdruck ausübt, so steht diese in ihrer eigenen Gestalt vor ihm und kann nicht mehr schaden. Oder auch der Alp muß entweichen, wenn der Gepeinigte erwachend hinter das Geheimnis kommt, daß es ein Traumbild gewesen ist. Daher stammt im Mythus das Frageverbot: die Ehe zwischen Mare und Mensch, die im Grunde genommen nur eine Episode des Alptraums ist, hat den Traumcharakter völlig abgestreift und ist in ein wahres Erlebnis umgebildet. Das aus der Fremde gekommene Mädchen untersagt dem Geliebten, nach Namen und Art zu fragen; er tut es doch, und ewige Trennung ist die Folge. In den vielen Märchen vom Typus „Rumpelstilzchen" hat der Alp die Aufgabe übernommen, statt des Menschen ein Werk zu vollenden, z. B. Stroh statt Gold zu spinnen oder einen Bau in kurzer Zeit auszuführen, und als Lohn ist ihm das erstgeborene Kind zugesagt, wenn sein Name nicht erraten wird. Erfährt dann aber der Mensch den Namen und spricht ihn aus, so ruft der Alp: das hat dir der Teufel gesagt! und reißt sich mitten entzwei. Dasselbe besagt das andere Motiv, daß der Alp vom Sonnenaufgange oder Hahnkrat überrascht wird, und nur eine Ab-

art ist das Verbot, den Alp unverhüllt zu sehen, ein Verbot, das aus der großen Gruppe von „Amor und Psyche" bekannt ist. Zur Abwehr dienen das die Finsternis erhellende Feuer und Wasser, das den Übergang der martenhaften Wandelbarkeit in die dauernde Menschengestalt bewirkt, und da die Alpträume oft durch den Genuß schwerer, unverdauter Speisen entstehen, die Erleichterung des Körpers davon und der Gestank des menschlichen Kotes. Die Elben scheuen den Geruch der Exkremente. Darum war es auf Helgafell verboten, seine Notdurft zu verrichten; denn sonst würde man die Seelen der Verstorbenen verscheuchen (Eyrb. 4).

Eine launige Erweiterung des Sagentypus, daß man den Alp in seiner Gewalt hat, wenn man seinen Namen weiß, oder ihm verfällt, wenn man von ihm bei Namen angerufen, antwortet, ist die, daß man den fürwitzigen Gast zum Besten hat, indem man sich selbst einen falschen, aber rettenden Namen beilegt (vgl. Odysseus-Niemand und Polyphem). Zu einer Frau, die nachts Teer auf dem Herde kochte, kam eine Unterirdische und scharrte die Glut auseinander. Das Weib tat sie wieder zusammen und nannte sich auf Befragen „Selb", doch jene verzettelte sie wieder aufs neue. Da goß es zornig den Teer auf den unerbetenen Gast. Laut schreiend stürzte er davon und schrie: „Vater, Selb hat mich verbrannt." „Selbtan, selbhan" kam die Antwort aus den Bergen (N. s. u. Waldgeister).

Ihrem Inhalt nach sind die Alpträume entweder angstvoll oder wollüstig. Aus dem Unlusttraume, der mit Druckgefühl, Atemnot, Angst und Beklemmungen einhergeht, stammen die Vorstellungen von abscheulichen Druck- und Quälgeistern, aus dem Lusttraume (Alpminne), der mit erotischen Empfindungen verbunden ist, die von lieblichen Minnegeistern, die als Succubi oder Incubi mit den Menschen in Verbindung treten. In beiden Fällen legte die menschliche Schlußfolgerung der tatsächlichen Empfindung den Einfluß elbischer Wesen unter. Aus der Alpminne entspringen die sphinxartig, halb menschlich, halb unmenschlich gebildeten Mißgeburten; Ausdrücke wie Hasenscharte, Klump-

fuß, Pferdefuß, Bocksfuß, Wolfsrachen weisen noch heute auf diesen Glauben hin. Anfangs ganz normale Kinder werden durch Unterschiebung einer Dämonenbrut ausgewechselt. Dünne, krumme Beinchen, Senkrücken, Altklugheit bei körperlicher Unbeholfenheit, watscheliger Gang, Zwerggestalt, großer, greisenhafter, runzlicher Kopf u. s. w. sind körperliche Eigentümlichkeiten der elbischen Dämonen wie der von ihnen untergelegten Wechselbälge. Vorwiegend sind es Wassergeister, die, im Alptraume mit den Menschen in Verkehr tretend, solche Kinder erzeugen, die die Natur beider Eltern aufweisen. Wenn ein Wechselbalg oder Elbenkind von Menschen ins Feuer oder Wasser geworfen oder mit Ruten gepeitscht wird, so erscheint die elbische Mutter und gibt das Menschenkind zurück. Gelingt es, den Wechselbalg zum Reden oder durch Possen zum Lachen zu bringen, so muß er verschwinden; denn das Schweigen verrät die Mare, die sich, ohne zu sprechen, ohne Geräusch lautlos auf die Brust des Menschen setzt. Über irgend eine ihm unverständliche Maßregel, meist über das Brauen von Bier in Eierschalen oder das Rühren mit einer langen Stange in einem winzigen Töpfchen gerät der Wechselbalg außer sich: Nun bin ich so alt, wie man am Barte sehen kann, und Vater von 18 Kindern und hab' doch so etwas noch nicht gesehen; seine Genossen erscheinen, führen ihn fort und bringen das richtige Kind wieder (Isl.).

Die Fähigkeit des Gestaltenwechsels.

Auf der uralten Vorstellung von der Verschiebbarkeit der Grenzen unter den belebten Wesen beruht die Fähigkeit des Gestaltenwechsels, der Glaube an Übertritte aus der Menschen- in die Tiernatur, aus dieser in jene. Man glaubte und glaubt noch heute bei den sogenannten wilden Völkern, daß die Seelen der Toten nach ihrer Trennung vom Leibe in Tiergestalt fahren und Schlangen, Kröten, Vögel, Insekten werden können. Ja selbst den Seelen der schlafenden Menschen wird die Fähigkeit zugeschrieben, in Tiergestalt ein

besonderes Leben zu führen: während der verlassene Leib starr zurückbleibt, zieht sie in anderer Hülle, meist in der eines Tieres, umher, nimmt Teil am Kampfe, schwebt durch Luft und Meer und legt die größten Entfernungen in kürzester Zeit zurück.

Der isl. Bonde Thorbjörn war nicht immer vollständig dort, wo man ihn sah, d. h. seine Seele konnte den Körper verlassen. Wenn er so nicht mehr an den Leib gebunden war, konnte er mit der Geschwindigkeit des Gedankens handeln. Sein Schützling hat geträumt, daß sein Vater in die Stube trete, von Kopf bis zu Fuß ein Feuer. Bevor sie noch die Nachricht von dem wirklich erfolgten Mordbrande erreichen kann, sind sie an der Brandstätte. Thorbjörn gebietet Schweigen, damit sein zauberhaftes Vorhaben nicht durch unzeitiges Reden vereitelt werde und verschwindet plötzlich. Aus einer vom Feuer verschonten Kammer wird die Habe herausgetragen, aber Menschen sieht Thorbjörns Pflegesohn nicht. Der ganze Viehstand wird herausgetrieben, die Lasten werden auf die Pferde gehoben, und der Zug setzt sich in Bewegung. Er macht sich dahinter her, und jetzt sieht er, daß der alte Thorbjörn den Zug vor sich her treibt (Hönsa-Thoris S. 9).

Der Glaube an die Verwandlungsfähigkeit war im nordischen Heidentum sehr vrebreitet; die übliche Benennung dafür war „die äußere Hülle wechseln", „eine andere Hülle annehmen". Männer konnten tierische Hüllen annehmen, die ihrem Charakter entsprachen: tapfere wurden Bären, Adler, Wölfe, listige Füchse; schöne Frauen wurden Schwäne. Das Hineinfahren und Umfahren in solcher Tiergestalt war gewöhnlich auch mit einer Kraftsteigerung verbunden.

Solche Menschen hießen „einer andern Hülle mächtig" oder „in anderer Hülle laufend" (hamhleypa, pl. hamhleipur). Dieses Tauschen der sinnlichen Hülle des Geistes geschah entweder so, daß sich die Verwandlung leiblich vollständig vollzog, Glied für Glied, und ebenso natürlich auch die Rückwandlung. Gewöhnlich aber wird der Gestaltenwechsel in naiv sinnlicher Art als das Hineinschlüpfen in eine andere Hülle gedacht, in ein Kleid, das man an- und ausziehen und wechseln, das der Besitzer auch an andere verleihen kann.

Von Odins Gestaltenwechsel sprach im 13. Jahrh. Snorri in ganz zustimmender Art: „Odin konnte Antlitz und Leib wechseln, auf welche Art er wollte. Da lag sein Leib wie schlafend oder tot, aber er war da ein Vogel oder ein vierfüßiges Tier, ein Fisch oder eine Schlange und

fuhr in einem Augenblick in fern gelegene Länder in seinen Geschäften oder denen anderer" (Yngl. S. 7). Die Walküren schlüpfen in eine Schwanen- oder Krähenhaut, Freyja in eine Falkenhülle, Odin, Thjazi und Suttung in ein Adlerhemd und werden damit zu Schwänen, Krähen, Falken oder Adlern. Nach einer neuern isl. Sage leben die im roten Meer ertrunkenen Dienstleute Pharaos als eigenes Volk in Seehundsgestalt auf dem Grunde des Meeres; in der Johannisnacht dürfen sie ihre Seehundsfelle ablegen und kommen zu fröhlichem Spiel und Tanz ans Land; wer ihnen das Gewand nimmt, hat sie in seiner Gewalt, und sie bleiben Menschen. — Märthöll wird von einer der Schicksalsschwestern verflucht, in der Brautnacht zu einem Sperlinge zu werden und in den ersten drei Nächten nur eine Stunde die Vogelhaut ablegen zu dürfen; ewig sollte sie Sperling bleiben, wenn ihr nicht innerhalb dieser Frist die Haut abgenommen und verbrannt würde. — Freyja verborgt sogar ihr Feder- oder Falkenkleid öfter an Loki, und wenn Loki es anlegt, ist er vollkommen ein Falke geworden — mit Ausnahme der Augen, die als Spiegel der Seele unwandelbar bleiben, da auch die Seele unverändert bleibt.

In diesem Zusammenhang ist nur die Rede von dem Gestaltenwandel, der aus freiem Willen oder vermöge angeborener Eigenschaft vollzogen wurde, nicht von dem, der durch feindlichen Zauber geschah (s. u. Zauber und Weissagung). Die gewöhnliche Dauer der Verwandlung beträgt neun Tage, die mythische alte Zeitfrist; am zehnten bekommt der Verwandelte seine eigene Gestalt wieder und steht als nackter Mensch da.

Neun Tage dauert der Werwolfzauber (Vǫls. S. 8), nach andern Sagen 3, 7, oder 9 Jahre; am neunten Tage wird Hyndla ihre Hundsgestalt los (Isl.), jeden neunten Tag verwandelt sich der Seehund in einen Menschen (D.). Neun Jahre müssen die Walküren in menschlicher Verbindung als Frauen bleiben (Vǫl. 3). Nackt stürzen die in Tiergestalt verwandelten Hexen aus den Wolken, wenn sie mit Eisen oder Brot geworfen oder dreimal bei ihrem Namen angerufen werden. Signy-Hyndla wird in einen Hund verwandelt, jede neunte Nacht sollte sie dieser Gestalt ledig werden und nackt auf freiem Felde liegen; ihre Erlösung war an die Bedingung geknüpft, daß sich ein Königssohn entschlösse, sie in ihrer Hundsgestalt zu heiraten. Ein Königssohn sah darauf eines Tages ein nacktes Weib am Wege liegen, das sich mit Laub zugedeckt und ein Hundsgewand neben sich hatte. Sie sprang auf, warf das Hemd über sich und bellte ihn an. Er aber vermählte sich mit ihr, und im Brautbette verwandelte sie sich wieder in die schöne Signy.

Es kann aber auch vorkommen, daß zwei Leute ihre Gestalt wechseln, so daß die Seele des einen in den Leib

des andern fährt. Die Sage von dem berühmten Wölsungengeschlechte enthält zwei Beispiele für diesen Gestaltentausch.

In höchster Not, als der Heldenstamm auszulöschen droht, begibt sich Signy zu einer zauberkundigen Hexe und tauscht mit ihr auf 3 Tage die Gestalt; dann begibt sie sich unerkannt zu ihrem Bruder Sigmund, teilt 3 Nächte mit ihm das Lager und empfängt von ihm den Sinfjötli. In Gunnars Gestalt reitet Sigurd durch die flammende Lohe, die Brynhilds Burg umgibt, da nach Odins Entscheidung nur er, der Töter des goldhütenden Drachen, diese Tat vollbringen konnte (Vǫls. S. 7. 24).

Vom Gestaltentausch bis zur Möglichkeit des Geschlechtswechsels ist nur ein Schritt. In Norwegen und auf Island herrschte der Glaube, daß gewisse Männer jede neunte Nacht zu Weibern werden, geschlechtlichen Verkehr mit Männern haben und sogar Kinder gebären könnten.

Sinfjötli schilt den Gudmund, daß er eine Hexe und lüstern nach ihm gewesen sei, eine Walküre, die die Einherjer zu eifersüchtigem Kampfe verführte: er selbst habe mit ihm neun Wölfe gezeugt (H. H. I_{38}). Odin und Njörd werfen Loki vor, in der Unterwelt acht Winter als Weib gelebt und Kinder geboren zu haben (Lok. 23. 33). Loki verwandelt sich in ein Weib, als er Frigg das Geheimnis der verwundbaren Stelle an Baldrs Leibe entdecken will (Gg. 43) und zeugt, sich in eine Stute verwandelnd, mit dem Hengste des Riesen Odins achtfüßiges Roß (Gg. 42).

Nicht nur in den mythischen Liedern, sondern auch in den Sagas begegnen wir solchen Schelten.

Im erbitterten Rechtsstreite spricht Flosi zu Skarphedin, Njals Sohn, man wisse nicht, ob dessen Vater in Mann oder ein Weib sei; der Gegner erwidert: Flosi sei der Geliebte des Asen des Swinafell und werde durch diesen jede neunte Nacht in ein Weib verwandelt (Nj. 124; S. 58). Nach norweg. Rechte steht Friedlosigkeit darauf, wenn jemand überführt wird, daß er von einem gesagt habe, er sei jede neunte Nacht ein Weib und habe Kinder geboren (Gulaþ. L. § 138; Vigslodi 105/6). Auf dem Thing, wo Thorwald Kodransson den aus Deutschland mitgebrachten Bischof Friedrich zur Predigt des Christentums aufforderte, machte ein Heide den Spottvers:

Es gebar neun Kinder Bischof Friedrich,
sie alle zeugte der eine Thorwald (Kristni S. 4).

Ein anderer Isländer beschuldigte seinen Gegner, daß er jede neunte Nacht ein Weib werde und mit Männern Umgang pflege (Thorsteins þ. Síduh. 3).

Besondere Gestalten des Seelenglaubens und des Ahnenkultus.

Hexen.

Als Geister Verstorbener treiben die Hexen wie die andern seelischen Scharen besonders in der Walpurgisnacht, am ersten Mai oder in der Johannisnacht sowie um Mittwinter ihr Wesen und schädigen Feld und Flur, indem sie Unwetter, Wind, Regen, Kälte, Donner, Blitz, Schnee und Eis wie stechende Hitze senden. Versengte ein nächtlicher Frost die Blüten, warf ein Hagelwetter das der Sichel entgegenreifende Getreide nieder, vernichtete eine Seuche den Viehbestand des Bauern oder Hirten, so ward dies dem boshaften Wirken einer Hexe zugeschrieben. Mit lautem Geschrei, mit Peitschen knallend und mit Schellen läutend, lief man über die Felder hin, um die feindlichen Dämonen zu vertreiben; Feuer flammten auf, um die Unholde abzuwehren; mit der Rute wurde das Vieh dreimal unter Hersagen eines Segensspruches auf den Rücken geschlagen, um alle schädlichen Hexen und Krankheit bringenden elbischen Geister aus dem Körper der Tiere zu verjagen. Wenn es regnet und dazwischen hagelt, sind die Hexen aus, zu buttern (S.). Damit die Hexen der Kuh nicht schaden, von der die Milch kommt, wirft man Stahl in die Milch (N.) Diese Hexen sind es besonders, die noch heute im Volksglauben fortleben. Den jungen Swipdag lehrt die aus dem Grabhügel erweckte tote Mutter einen Zauberspruch, falls auf einsamem Pfade ihn Nacht und Nebel umhüllt: nimmer werde in Not ihn bringen eines toten Weibes Trug d. h. einer gestorbenen Hexe (Gróg. 13).

Andererseits sind die Hexen lebende Weiber, die während des Schlafes die Seele aussenden, um andern zu schaden. Eine isl. Zauberin fällt wie die Mare über einen Mann her, der ihrer Liebe widersteht, und man findet diesen am Morgen bewußtlos, von Blut überströmt und das Fleisch von den Knochen gerissen. Der Verdacht fällt auf eine andere Zauberin, und man ladet sie vor Gericht: sie werde ihn geritten haben, denn sie sei

eine Nachtreiterin und habe die Krankheit verschuldet (Eyrb. 16; vgl. FAS III_{650}; vgl. S. 65; s. u. Kultus im Recht). Der für die westgerm. Bezeichnung Hexe im Norden übliche Name Troll geht vermutlich auf trodla, trolla d. i. das Treten, Alpdrücken zurück; er bezeichnet bald riesische und elbische, bald zauberische Wesen ganz allgemein. Odin kann durch einen Zaubervers Hexen zwingen, verwirrt von dannen zu fahren: wenn er die Zaunreiterinnen in der Luft sich tummeln sieht, so bewirkt er, dass sie den Pfad nach Hause wenden, ohne dass sie, verstörten Verstandes, ihre eigene Haut, ihre eigene Behausung finden können (Hǫv. 154). Aber der Gott der Zauberei verführt auch mit den feinsten Künsten die Abendreiterinnen und lockt sie listig den Männern fort (Hárb. 20). Die Bezeichnungen „Abendreiterin" deutsch „Nachtreiterin" deuten auf ihre ursprüngliche Natur als Druckgeister, die des Nachts auf Menschen reiten und sie quälen und drücken.

„Wenn das einer Frau vorgeworfen wird, daß sie einen Mann reite oder dessen Dienstleute, wenn sie dessen überwiesen wird, da ist sie bußfällig um drei Mark; und wenn kein Vermögen da ist, da werde sie rechtlos" (Eidsifja þ. L. I_{46}; II_{35}). „Das ist die übelste Hexe, welche Kuh oder Kalb, Weib oder Kind beschädigt . . . Wenn einem Weibe Unholdschaft nachgesagt wird in der Gegend, da soll sie dazu haben das Zeugnis von 6 Weibern, daß sie nicht unholdmäßig ist; der Sache ist sie unschuldig, wenn das erbracht wird. Wenn sie das aber nicht erbringt, dann gehe sie fort aus der Gegend mit ihrem Vermögen; nicht waltet sie dessen selbst, daß sie ein Unhold (Troll) ist (BþL. L. I_{16}).

Das nordische Recht unterscheidet also zwischen dem Zauberer und dem Unholde: der Zauberer wirkt durch unerlaubte Geheimmittel und ist für sein Treiben verantwortlich, der Unhold dagegen ist kein Mensch und kann nichts dafür, dass er jenes und nicht dieses ist. Aber das norweg. und schonische Christenrecht stellen die Trolle, Unholde und die, welche Menschen oder Tiere reiten, unbedenklich zusammen. Das westgötische Recht zählt zu den schwersten Scheltworten den gegen ein Weib erhobenen Vorwurf, daß man sie im Zwielicht in Trolls Gestalt losgegürtet und mit losen Haaren auf einer Zauntüre habe reiten sehen. Das

abendliche und nächtliche Ausfahren oder Reiten der Hexen darf als ein gemeingerm. Zug gelten. Hedin, der Sohn Hjörwards, zog eines Abends einsam durch einen Wald und traf eine Unholdin, die ritt auf einem Wolfe und hatte Schlangen an Stelle des Zaumzeuges; es ist die Fylgja seines Bruders Helgis (H. Hj.; Hyndld.; Gg. 49; FMS VI_{403}). Als Bragi der Alte spät abends durch den Wald fuhr, stiess er auf eine Hexe, die ihn mit einem Liede anredete und ihn fragte, wer da fahre? Dabei nannte sie ihm ihre Trollnamen und Bragi ihr seine Dichternamen in dem Liede, das er zur Antwort entgegnete (Sk. 51).

Dieses zauberhafte, wunderbare, übernatürliche Fortbewegen durch den Raum hieß man Geisterritt (gandreið; gandr, *gaandaR, „Geist, dämonisches Wesen"). Die Hexe fliegt entweder in eigener nackter Gestalt in die Lüfte (trollriða „unholde Reiterin"), oder sie nimmt dazu allerlei Vogelgestalt oder die eines raschen Tieres an, das auch mit einem Stabe oder Besen wechseln kann und heisst darum hamhleypa, „die in anderer Gestalt Laufende". Eine Frau, die sich im Schlafe übel geberdete, sagte beim Erwachen, indem sie schwer Atem holte: weit herum habe ich diese Nacht die Geister getrieben, und ich habe nun Dinge erfahren, die ich vorher nicht wußte (Fostbr. 9). Deutlich ist von dem Herumfahren der Seele in fremder Gestalt unter Hinterlassung ihres Leibes die Rede.

Neben dem Glauben an die Möglichkeit des Gestaltenwechsels und an einen Übergang von den Menschen zu den höheren Wesen durch die abgeschiedenen Seelen ist die Überzeugung von der Möglichkeit übernatürlicher Wirkungen, die vorzüglich den Frauen durch den Zauber beschieden ist, die Grundlage des Hexenglaubens. Wer Hexerei, Zauberei oder Wahrsagerei irgend welcher Art, oder auch nächtliche Heimlichkeiten treibt, mit denen er Geister auferwecken will, wird für friedlos erklärt. Wenn Männer oder Frauen überführt werden, daß sie mit Zauber oder Beschwörung Geister erwecken, um Menschen oder Tiere zu verhexen, soll man sie aufs Meer hinausführen und in den Grund versenken (Dipl. Isl. $II_{223\,4}$). Die nordischen Sagas sind voll von Berichten

wie Hexen Sturm und Unwetter erregen. Aus Tegnérs Fridthjofssage ist die Erzählung bekannt, wie König Helgi zwei Hexen den Auftrag gibt, Fridthjof auf seiner Seefahrt umzubringen (FAS $II_{72 ff.}$; s. u. Zauberei). Prächtig ist die Schilderung der nordischen Wettergottheiten Thorgerd Hölgabrud und Irpa, wenn auch finnische Beeinflussung, wie das Pfeilschiessen aus allen Fingern, nicht abzuleugnen ist (FMS $XI_{134 ff.}$; Flt I_{213}; Nj. 88; Fär. S. 23; Isl. S. II_{59}; Saxo 327).

Jarl Hakon hatte auf einer Insel in einer Lichtung im Walde ein Heiligtum, das in erster Linie der Thorgerd Hölgabrud geweiht war. Zu diesem Heiligtum geht Hakon vor dem Hauptkampfe mit den Jomswikingern und bittet seine Schutzgöttin um ihren Beistand. Allein diese verweigert hartnäckig günstige Antwort; selbst das Gelübde eines Menschenopfers vermag sie nicht freundlich zu stimmen. Erst das Opfer seines siebenjährigen Sohnes stimmt sie um. Nach diesem begibt sich Hakon zu den Schiffen zurück und spornt seine Mannschaft an, in der festen Überzeugung, daß er siegen müsse: denn er habe die beiden Schwestern Thorgerd und Irpa um Sieg angefleht. Da begann der Himmel im Norden sich zu verdunkeln, plötzlich zogen Wolken auf und Hagel fiel, dazu tobte ein entsetzlicher Sturm. Blitze fuhren in diesem Unwetter daher, und furchtbarer Lärm erscholl. Die Jomswikinger hatten alle gegen das Unwetter zu kämpfen; denn es war so wunderbar schnell gekommen, daß ihre Leute nur mit den Waffen bedeckt waren, da sie während des Tages ob der Hitze alle ihre Kleider abgelegt hatten; da nun das Wetter ganz anders ward, wie es vorhin gewesen war, so begann es denen sehr kalt zu werden, die gegen den Wind standen. Es war ihnen keineswegs behaglich zu Mute, als sie das ungeheure Unwetter vor sich sahen und den Hagel spürten, der wie harter Stein niederfiel; zudem hinderte der Sturm den Gebrauch der Waffen, ob sie nun schossen oder hieben, daß sie sie kaum gegen das Unwetter bewegen konnten. Zuerst hatte Haward des Trollweibes Thorgerd furchtbar bösen Anblick, dann hatten ihn auch viele andere, auch wenn sie nicht mit dem zweiten Gesicht begabt waren. Als das Hagelwetter ein wenig nachließ, sahen sie Pfeile fliegen von jedem Finger der Trollgestalt, und jeder Pfeil fällte einen Mann. Da rief Sigwald aus: „Es scheint mir nicht unwahrscheinlich, daß wir am heutigen Tage nicht bloß mit Menschen zu kämpfen haben, sondern mit furchtbareren Feinden, und gegen Trolle anzustürmen wird größeres Wagnis scheinen! Nun ist es Not, so kräftig wie möglich stand zu halten!“ Jarl Hakon glaubt zu bemerken, daß der Hagelschauer nachläßt. Da ruft er laut zu Thorgerd und ihrer Schwester Irpa und fleht sie an, ihm zu helfen nach voller Kraft, hinzufügend, wieviel er ihnen geopfert hätte. Und sogleich begann zum zweiten Male ein Hagelschauer niederzuprasseln, und,

soweit möglich, noch stärker und gewaltiger als vorhin. Soweit die Überlieferung zurückgeht, gab es niemals ein größeres und schlimmeres Ungewitter. Und mitten in diesem entgegentosenden Wettersturme sah man zwei Trollweiber auf Hakons Schiff stehen und von jedem Finger der beiden Pfeile in die Scharen der Jomswikinger fliegen, und jeder Pfeil war der Tod eines Mannes. Da endlich beschließt Sigwald der höheren Macht zu weichen und zu fliehen: „Wir haben nicht mehr mit Menschen zu fechten, sondern mit Teufeln! Viel ärger ist es jetzt als vorhin, denn nun sind es zwei Ungewitter. Gegen Trolle und solchen Spuk uns zu schlagen haben wir niemals gelobt!“ Alsbald hörte das Hagelwetter, das Feuer der Blitze und das Donnergetöse auf, gutes und helles Wetter trat wieder ein, der Himmel wurde heiter, die Kälte aber groß. Der Jarl ließ die Hagelkörner auflesen und wägen, und jedes wog eine Öre: da erschien denn dem Jarl die Macht der beiden Schwestern gar gewaltig.

Die Marenart der Hexen tritt in einem jüngeren isl. Berichte zutage (Thorgeirs rimur stjakarhöfda): Thorgerd Hölgabrud schickt über den vor Jarl Hakon auf einem Rosse fliehenden Thorgeir einen panischen Schrecken, die Heeresfessel (Herfjötur). Mit dem Walkürennamen Herfjötur wird eine dämonische Lähmung bezeichnet, von der dem Tode verfallene Leute im Kampfe oder auf der Flucht plötzlich befallen wurden. Wie die Druckgeister quälen die Hexen Menschen und Tiere und zaubern ihnen Lähmung, Geschwulst und Siechtum an, daß sie sich nicht von der Stelle rühren können (Gelenkrheumatismus, Tobsucht). In dem Namen Hexenschuß für rheumatische Steifheit des Kreuzes lebt diese uralte volkstümliche Anschauung noch heute fort. So berühren sich die Hexen mit den Elben, die mit ihrem Blicke bezaubern und Erblindung verursachen, jede Gestalt annehmen, mit Schuß und Schlag schädigen, und deren Anhauch Gliedgeschwulst bewirkt.

Die Häupter der Berge gelten überall als Sammelplätze göttlich verehrter Wesen, und man glaubte ihre Höhen stets von Geistern belebt. Die dänischen und deutschen Hexen fahren zum Blocksberg (die dänischen bisweilen auch zum Hekkelfjeld, Hekla auf Island, oder nach Trommenfjeld bei Tromsö), die schwedischen ziehen Blaakulla auf Oeland und Nasafjäll in Norrland, die norwegischen Lyderhorn bei Bergen, das Dovrefjeld, Vardö und Domen in der Finnmark vor. Zwe

Hexensagen des 14. Jahrhunderts erwähnen solche Hexenversammlungen, „Trollenthing“:

Ketil erwachte nachts von heftigem Geräusch im Walde, lief heraus und sah seine Pflegemutter, ein Trollweib mit fliegenden Haaren. Auf sein Befragen sagte sie ihm, er möge sie nicht aufhalten, sie müsse zum Trollenthing; dahin komme Skelking, der König der Trolle, aus Dumbshaf, Ofoti (Ohnefuß) aus Ofotansfird, Thorgerd Hölgabrud und andere mächtige Geister von Norden her. Es waren viele unholde Reiterinnen in dieser Nacht auf der Insel, aber Ketil erlitt keinen Schaden durch sie (FAS II_{131}).

Thorstein war mittags in ein Waldgereute gekommen, wo er einen armen Dienstjungen auf einem Grabhügel fand, der seiner Mutter zurief, ihm seinen Stecken und seine Wollhandschuhe herauszuwerfen: er wolle zum Geisterritt, denn es sei Hochzeit jetzt in der Unterwelt. Sogleich wurde ihm ein Feuerschürer als sein Stecken herausgeworfen. Er stieg auf, zog die Handschuhe an und trieb an, wie die Kinder zu tun pflegen (beim Steckenpferd). Thorstein tritt an den Hügel und spricht dieselben Worte. Auch ihm wird beides herausgeworfen, auch er besteigt den Stock und reitet dem Knaben nach. Sie kommen an einen Fluß und stürzen sich hinein. Es war, wie wenn sie in Rauch wateten, und es wurde erst hell vor ihren Augen, als sie hinkamen, wo der Fluß von den Klippen fiel. Hier sieht Thorstein eine große Felsenburg, wo man gerade zu Tische ging. Die Halle war voll von Gästen, die nur aus silbernen Trinkgefäßen und nichts wie Wein tranken: es war alles herrlich dort. Der König und die Königin saßen auf dem Hochsitz, und alle waren guter Dinge. Thorstein merkt bald, daß sie von niemand gesehen werden, und daß sein Gefährte an den Tisch tritt und alles nimmt, was niederfällt. Ein kostbarer Ring weckt Thorsteins Verlangen, er entreißt ihn dem König und läuft zur Tür hinaus, vergißt aber seinen Stecken. An dem Fluße holen ihn die Verfolger ein, er aber setzt sich zur Wehr, bis sein Gefährte ihm seinen Stecken bringt. Darauf stürzen sie sich in den Fluß und kommen wieder zu dem Hügel zurück: da stand die Sonne im Westen. Der Knabe warf Stock und Tasche, die er mit guten Bissen gefüllt hatte, hinein, und Thorstein tat desgleichen (FMS $III_{175\,ff}$).

Man hat gemeint, daß die nächtlichen Unholdenversammlungen nicht recht im Geiste des nordischen Heidentums seien, und hat jeden Zusammenhang des späteren Hexensabbats mit heidnischen Opferzusammenkünften bestritten. Aber die orgiastische Natur der Hexenfeier geht doch wohl auf alte Opferfeste verzückter Weiber zurück: wilder, nackter Tanz, Menschenopfer und Genuß von Menschenfleisch ergeben sich als Akte dieses Festes.

Werwolf und Berserker.

Man stellte sich die Seelen der Verstorbenen, insofern sie als bösartig gedacht wurden, gern als Hunde (Kynanthropie), Wölfe und Bären vor. Es ist Tatsache, daß in verschiedenen Formen von Geisteskrankheit die Patienten Leute zu schlagen und zu töten suchen und selbst in wilde Tiere verwandelt zu sein glauben. Der Glaube an die Möglichkeit des Gestaltenwechsels mag die erste Ursache gewesen sein, die den Kranken dazu verführt hat, sich einzubilden, daß die Verwandlung auch bei seiner eigenen Person Platz greife. Jedenfalls kommen solche wahnsinnige Täuschungen vor (Lykanthropie), und auch den nordischen Werwolfsagen fehlt das pathologische Moment nicht.

Der Norweger Ulf „konnte seine Gestalt verändern". Er war ein tüchtiger Wirtschafter, überhaupt ein kluger und anschlägiger Mann; aber jedesmal, sobald der Abend herankam, wurde er so gereizt, daß wenige Leute mit ihm sprechen konnten; auch war er zum Schlafe geneigt, sobald es dunkelte (d. h. während der Nacht schweifte er als Wolf umher), und darum nannte man ihn Kweldulf „Abendwolf"; (Egils. S. 1). So soll es den Männern gegangen sein, die nicht „eingestaltig" waren, sondern die die Berserkerwut erfüllte, daß ihnen, solange die Stärke anhielt, nichts widerstehen konnte: aber sobald sie verschwand, waren sie kraftloser als sonst. Auch dem Kweldulf erging es so: wenn die übermenschliche Kraft von ihm gewichen war, empfand er Ermattung vom geführten Kampfe und wurde so kraftlos, daß er sich zu Bette legte (a. a. O. 27).

Wenn die Berserker, vermutlich durch den Genuß berauschender Getränke oder durch Autosuggestion, der ihnen eigentümliche Zustand befiel, gerieten sie wie noch heute die malaiischen Amokläufer, in einen wilden Paroxysmus: sie heulten wie die wilden Tiere, ein Zittern lief über ihre Haut, so daß jeder Zahn knirschte, sie sperrten den Rachen auf, stießen Schaum heraus, bissen in die Schilde; auf eisige Schauder, bei denen es ihnen so vorkam, als würde ihnen Wasser zwischen Haut und Fleisch gegossen, folgte eine heftige Wut, in der sie nichts verschonten von dem, was ihnen in den Weg kam, Getäfel, Balken, Säulen oder Menschen, selbst Feuer betraten sie und scheuten kein Eisen; damit sich ihre Wut nicht auch gegen die eigenen Landsleute

kehrte, wurden sie oft dadurch unschädlich gemacht, daß man sie zwischen Schilden festklemmte. Odin versetzt die Krieger in tierische Wut: „seine Mannen drangen ein ohne Panzer und waren wütend wie Hunde oder Wölfe, bissen in ihre Schilde, waren stärker als Bären oder Stiere" (Yngl. S. 7). Der schwarze Hieselein in Roseggers „Waldschulmeister" (S. 105) und der Leutenberger Urban in Anzengrubers „Schandfleck" (G. W. $II_{211\,ff.}$) sind solche modernen Berserker, überstarke Naturen, denen alles schon aus Angst vor ihrer Kraft aus dem Wege geht, und deren Verlangen, ihre Kräfte zu messen und zu steigern, gerade dadurch bis ins Krankhafte gesteigert wird.

Von den Berserkern Königs Harald Haarschön sagt der Skald Thorbjörn Hornklofi: „Wolfshäuter" heißen sie, die in Schlachten blutige Schilde tragen und Speere röten; in Kämpfen haben sie ihren richtigen Platz (Hkv. 8, 21). Die Sage deutet diese Bezeichnung rationalistisch dahin, daß sie Wolfspelzröcke anstatt Panzer trugen (Vatnsd. 9), gemeint aber sind Werwölfe. Werwolf bedeutet Mannwolf, Berserker (*berr „Bär" und serkr „Fell, Schurz") Bärenhäuter, daneben gibt es „Wolfshäuter": man schrieb ihnen die Fähigkeit zu, sich in Bären oder Wölfe zu verwandeln, sie waren also Werwölfe oder Werbären.

In der Wölsungen-Sage verwandelt sich die Mutter Siggeirs in eine Werwölfin und frißt Sigmunds neun Brüder auf. Sigmund und Sinfjötli fanden im Walde ein Haus, darin lagen zwei schlafende Männer mit dicken Goldringen. Ihre Wolfsbälge hingen über ihnen, denn sie waren verwünschte Königssöhne und konnten nur jeden zehnten Tag aus ihren Wolfsgewanden fahren. Sigmund und Sinfjötli fuhren in die Wolfskleider und nahmen Wolfsgeberden und Stimme an; so verwandelt stifteten sie großes Unheil in ihrer Feinde Land (K. 5. 8). — Die schöne Berserkersage von Bödwar Bjarki wird später mitgeteilt werden (s. unter Zauber und Weissagung): solange er unbeweglich zu Hause bleibt, kämpft seine Seele in Bärengestalt vor dem König her und bringt Zerstörung in die feindlichen Scharen; sobald aber Bjarki, durch Hjaltis wiederholte Mahnung geweckt, sich zum Kampfe erhebt, ist der Bär verschwunden, und die Kraft des Helden vermag ihn nicht zu ersetzen.

Schon das Heidentum betrachtete die Berserkerwut mit ungünstigen Augen.

Über Thori kam sie zuweilen, und das schien ein schwerer Schaden bei einem solchen Manne, denn es geschah ihm dieses nicht mit Absicht (vgl. o. 73). Thori selbst sagt von sich: „ich bin von uns Brüdern am wenigsten wert; denn über mich kommt öfter die Berserkerwut, und zumeist dann, wenn ich es am wenigsten wünsche“ (Vatnsd. 30, 37; Eyrb. 25). Das ältere isl. Kirchenrecht bestimmt: „Wenn jemand den Berserkergang geht, so steht darauf Verweisung, und dasselbe gilt für alle männliche Personen, die dabei sind, wenn sie ihn nicht stillen; da trifft keinen von ihnen Strafe, wenn sie ihn zur Ruhe zu bringen wissen. Kommt es öfter über ihn, so steht darauf Verweisung“.

Hamingja und Fylgja.

Man pflegt die nordische Fylgja d. i. Folgerin, Folgegeist als das zweite Ich des Menschen zu bezeichnen, das sich kurz vor dem Tode von ihm trennte und sichtbar wurde: insofern die aus dem Körper tretende Seele besondere Gestalt, die Hülle eines Tieres (an. hamr) annahm und nun den Menschen überall begleitete, hieß sie Hamingja „Gestaltenwechslerin“, Fylgja und Hamingja seien also identisch. Wahrscheinlich aber ist die Hamingja von der Fylgja verschieden; die Fylgja ist nicht die getrennt vom Leibe vorgestellte Seele des Menschen, dem sie beigelegt wird, sondern die Seele des Ahnen, die als Schutzgeist dem Geschlechte folgt. Die Hamingja ist nach der Glückshaube (hamr) genannt, mit der bisweilen Kinder geboren werden, und in ihr hat der Schutz geist fetischartig seinen Sitz.

So geht Hamingja in den Begriff „Glücksgöttin“, „Glück“ über, während Fylgja nur den Begriff der Begleitung ausdrückt, nicht aber den ihres zuverlässig schützenden oder glückbringenden Erfolges. Es gibt daher schwächere und stärkere Fylgjen, wovon die einen nicht gegen die andern aufkommen. Der Isländer Hall wollte nur zum Christentum übertreten, wenn ihm der Priester den Erzengel Michael als Fylgja garantierte (Nj. 100).

In dem norweg. Hersengeschlechte, dem nachher im isl. Vatnsdal die Häuptlingschaft zustand, war die Hamingja eine in der Familie bekannte und anerkannte Größe:

„Du bist schon in das Alter gekommen“, sagt der Vater Ketil zu

seinem Sohne, „in dem es Zeit für dich wäre, zu versuchen, was etwa die Hamingja dir gönnen will" (K. 2). Torstein der Sohn „überlegt bei sich, daß es für ihn am besten wäre, zur Hamingja seines Vaters Vertrauen zu fassen" (K. 3), und er sagt nach einem glücklichen Erfolge dem Vater: „die Hamingja habe sein Unternehmen so kräftig unterstützt, daß er heil zurückgekommen sei" (K. 4). Ingimund sagt bei der Namengebung des zweiten Thorstein: „ich will hoffen, daß die Hamingja ihm folgen wird" (K. 13). Mit Bezug auf eine große Gefahr, der die Brüder entronnen sind, sagt Thorstein: „es war zu erwarten, daß die Hamingja zwischen ihnen entscheiden würde" (K. 26). Den Gegnern wird von einer zukunftkundigen Frau gesagt: „unverständig habt ihr gehandelt, indem ihr glaubtet, den Söhnen Ingimunds kämpfend die Hamingja abzugewinnen" (K. 33), während ein von diesen verfolgter Übeltäter sich erinnert: „die Brüder haben mächtige Fylgjen, so daß es mehr geraten ist, sich zu verbergen, als zu fechten" (K. 30). Endlich wird die oft erwähnte Hamingja des Geschlechtes in Person als Fylgja vorgestellt, indem es den Thorstein träumt, daß das Weib, das ihm und seinen Brüdern zu folgen pflegte, zu ihm kam, ihn bat, auf keinen Fall zu einem bestimmten Gelage zu reiten und seine Augen berührte; so geschah es drei Tage, daß sein Schutzgeist kam und ihn warnte und äußerte, daß es ihm kein Glück bringen würde; hätte er nicht gehorcht, so wäre er mit den Seinen von einer Sandlawine verschüttet worden (K. 36).

Wiga Glum träumte, es käme ein behelmtes Weib wie eine Walküre übers Meer auf ihn zugeritten, das mit den Schultern über die Berge zu beiden Seiten der Föhrde ragte; er selbst ginge ihm entgegen und ladete es zu sich ein. Er legte sich den Traum so aus, daß sein Muttervater gestorben, und dieses Weib dessen Hamingja wäre, die nun bei dem Enkel festen Wohnsitz suche (Viga Gl. S. 9).

Nicht nur die Seele des einzelnen Ahnen, sondern die Geister der Vorfahren überhaupt folgen schützend dem Menschen, je nachdem der Ahnenkult einzelnen Heroen oder der Gesamtheit abgeschiedener Seelen galt. Daher ist auch von mehreren Fylgjen einer Person die Rede. Olaf Tryggwason sucht nach seiner Landung in Norwegen einen Finnen auf, der das zweite Gesicht hat. Dieser sagt ihm: „nicht fahren kleine Fylgjen vor dir her, denn in deiner Gesellschaft sind die glänzenden Götter; ihre Begegnung kann ich aber nicht ertragen, denn ich habe eine anders geartete Natur, und darum sollst du von außen hereinsprechen". Träte Olaf in die Hütte ein, so würden die glänzenden Götter, d. h. die vergöttlichten Seelen der Ahnen, die dem Könige folgen, mit hereintreten. (Ol. S. Tr.; FMS X_{16}).

Als das Christentum durch Olaf den Heiligen große Ausbreitung in Norwegen fand, hörte ein gewisser Thidrandi auf seinem Hofe von Norden her Rossegestampf, und siehe, da kamen neun Weiber schwarzgekleidet auf schwarzen Pferden dahergeritten, gezogene Schwerter in den Händen, die ihn angriffen und zur Verteidigung nötigten. Von Süden her eilten neun weißgekleidete Frauen auf weißen Rossen ihm zu Hilfe, aber er fiel verwundet zu Boden, starb und wurde nach Heidensitte im Hügel beigesetzt. Seine Freunde schlossen, daß die neun schwarzen Frauen die Fylgjen des Geschlechtes waren, die den Glaubenswechsel voraussahen; die Disen, wie die Fylgjen auch genannt werden, wußten, daß dieses Geschlecht ihnen verloren gehen würde, und sie in Zukunft von ihm keine Schatzung d. h. Opfer mehr erhalten würden; aber die andern, die besseren Disen, die Vertreter des neuen Glaubens, besaßen noch keine Macht im Lande, hatten darum auch noch kein Recht, dem Jüngling zu helfen: denn der neue Glaube war noch nicht eingeführt (FMS II_{215}).

Die Geister der Vorfahren erhalten also von den Lebenden ein Opfer und nehmen vor dem Untergange der alten Zeit zu dessen Ablösung ein junges Leben des Geschlechtes hin.

Die Seelen der Ahnen folgen eigentlich dem ganzen Geschlechte, dann aber dessen Haupte oder anderen hervorragenden Mitgliedern und wünschen darum nach deren Tode in der Verwandtschaft zu bleiben (s. o. Wiga Glum.).

Dem Thorstein erscheinen im Traume 3 Weiber, um ihn vor den Mordanschlägen seines Knechtes zu warnen, den er hatte entmannen lassen. Dreimal erscheinen sie vor dem Schläfer, immer in anderer Reihenfolge, um ihn zu warnen. In der dritten Nacht kommen sie weinend, und die dritte spricht: „Wohin sollen wir uns nach deinem Tode wenden?“ „Zu Magnus, meinem Sohne“ antwortet er (Draumav. I_{30}). Dem Hedin bieten sich die Fylgjen seines Bruders Helgi an, und dieser ahnt daraus sein nahes Ende. Die Fylgja des Skalden Hallfred Ottarsson, ein großes mit einer Brünne wie eine Walküre bekleidetes Weib, scheidet sich bei seinem Tode von ihm und bietet sich erst dessen Bruder Thorwald, dann aber, von diesem verschmäht, dem jüngeren Hallfred an (F. $S._{114}$).

Wie Thorstein und Hallfred vor dem Tode ihre Fylgja als weibliches Wesen zu sehen bekommen, so erscheint sie auch in gleicher Lage als Tier, und zwar in Gestalt des Tieres, dessen Gemütsart dem Charakter des Menschen am meisten ähnlich ist.

Njal und Thord gingen einmal zusammen aufs Feld. Da pflegte ein Bock zu verweilen, den niemand fortjagen konnte. Mit einmal sagte Thord: „Das kommt mir wunderlich vor“. „Was siehst du denn wunderliches?“ fragte Njal. „Mir scheint, sagte Thord, da liegt der Bock und ist

ganz blutig". Njal erwiderte, das sei kein Bock, sondern etwas anderes. „Was denn?" fragte Thord. „Sieh dich vor, du bist dem Tode nah, und das ist deine Fylgja" (Nj. 41).

Das Kind Thorstein, das für den Sohn eines geringen Bauern galt, kam bei Gelegenheit in das vornehme Haus, wo es unehlich geboren und ausgesetzt worden war. Hastig, wie Kinder pflegen, lief es in die Stube, wo sein Muttervater saß, fiel dabei auf die Diele und sah den Alten lachen. Auf seine Frage, warum, antwortete dieser: „Ich sah, was du nicht sahst; als du in die Stube tratest, folgte dir ein Eisbärwelf und lief dir voran in das Zimmer; als es mich aber gewahr ward, blieb es stehen, und du fielst im hastigen Laufe darüber zu Boden." Das war Thorsteins eigene Fylgje, und der Alte erkannte daran, daß er nicht von gemeiner Art war (FMS III_{113}).

Die Ahnenseele kann aber auch als Mare den Schläfer drücken und heimsuchen, und ihm dennoch die Zukunft künden. Merkwürdig ist schon, daß das Weib, das Thorstein warnt, einer Einladung zu folgen, ihm seine Augen berührt (Vatnsd. 36; S. 81); deutlicher ist folgende Erzählung:

Thorkel Silfri, der die Godenwürde zu erlangen hofft, träumt in der Nacht vor der Wahlversammlung, er reite auf einem roten Hengst über Watnsdal weg, und es dünke ihm schwierig, zur Erde zu kommen, „und dies will ich so deuten, daß eine rote Flamme hervorbrechen, also mein Vorhaben zur Ehre gereichen wird." Seinem Weibe aber schien es ein schlimmer Traum: das Pferd heiße auch Mar, aber Mar sei eines Mannes Fylgja, und diese zeige sich rot, wenn Blutiges geschehen solle; „es kann auch sein, daß du auf der Versammlung erschlagen wirst, wenn du die Godenwürde für dich erhebst" (a. a. O. K. 42).

Das Reiten ist eine charakteristische Erscheinung des Alpdrucks, und der Alpdruck wird auch dadurch angedeutet, daß der Träumende von dem Rosse nicht zur Erde kommen kann. Thorkel hat in der Gestalt des roten Rosses seine Fylgja gesehen, aus der roten Farbe wird auf ein blutiges Ende geschlossen. Bezeichnend ist auch, daß die, denen sich die Fylgjen nähern, davon eine ganz ungewöhnliche Schläfrigkeit verspüren; in den alten Quellen, wie noch heute auf Island, spricht man dann von einem Angriffe, den die Folgegeister machen und unterscheidet, je nachdem ihr Angriff freundlich oder feindlich ist.

Disen.

Obwohl in der germ. Überlieferung die Geister der Verstorbenen fast stets in der Gestalt auftreten, darin sie gelebt hatten, Männer als Männer, Frauen als Frauen, Jünglinge als Jünglinge, werden doch die Ahnengeister, sofern sie das Amt als Schutzgeister erlangen und darin der kommenden Dinge kundig sind, ohne Rücksicht auf das Geschlecht der Personen, denen sie einmal im Leben angehörten, als weibliche Wesen gedacht. Das ist bezeichnend für die Denkweise der Germanen und hängt mit ihrer hohen Schätzung des ahnungsvollen und weisen Teils der Frauennatur zusammen. Bei ihrer Vorliebe für kriegerisches Leben und kampffrohe Tätigkeit erscheinen diese weiblichen Schutzgeister gern bewehrt und beritten und gehen so in die Walküren über; andererseits stammen aus den geisterhaften Wesen, die das Leben des einzelnen Menschen geleiten, die Nornen. Alle diese Schutzgeister weiblichen Geschlechts, die Fylgjen mitinbegriffen, scheint die nordische Sprache als Disen zusammenzufassen. Ursprünglich liegt in an. dís (ahd. idis) der Begriff des Übernatürlichen nicht, sondern dís bezeichnet die schaffende, arbeitsame, gewandte Frau, in mythischem Sinne dann die rührigen übermenschlichen Frauen, namentlich die Schicksalsfrauen. Wenn sich die Disen im Traume offenbarten, hießen sie auch Traumweiber.

In der Erzählung vom Tode des Thidrandi werden die Fylgjen auch Disen genannt, und in einem andern Berichte heißt es von ihm, daß ihn die Disen töteten (S. 82; Nj. 96). Heidnische und christliche Disen streiten miteinander, wie die Engel mit dem Teufel um die Seele eines Menschen. Nur behalten hier noch einmal die dunklen Mächte die Oberhand, während sonst meistens die Engel obsiegen.

Die Darstellung der zweierlei Disen ist aus der Reibung des alten und neuen Glaubens hervorgegangen und hat in dem ungestörten alten Glauben keine Wurzel. Von zwei einander entgegen wirkenden, dem Menschen günstigen und ungünstigen

Disen wird noch ein anderes Mal berichtet (Gisla S. Súrss. 22, 24, 30, 33):

Gisli, der früher in Dänemark primsigniert [d. h. mit dem Kreuze bezeichnet] worden war, sah in seinen Träumen zwei Frauen, deren eine, ihm wohlgesinnt, immer Gutes riet, während die andere immer Übles zu ihm sprach und Unheil kündete. Die huldvolle Traumfrau führt ihn in ein großes Haus, wo er viele von seinen verstorbenen Freunden trinkend findet. Sieben Feuer brannten da, von denen die einen noch hell loderten — die Jahre, die er noch zu leben hat —, die andern nahe am Erlöschen waren. Da sagte die gute Traumfrau: „Die Feuer, die du siehst, bedeuten dein noch übriges Lebensalter [Seele = Feuer, Licht]. Ich rate dir, von allem heidnischen Sinn und allen Götteropfern abzulassen und friedfertig zu sein.“ Die böse Traumfrau aber wollte ihn zum Streite reizen, besuchte ihn und wollte ihn mit Blut bespritzen, röten und waschen, um ihm symbolisch einen blutigen Tod anzukünden. Wieder kam die holde Frau auf einem grauen Pferde geritten und lud ihn in ihr Heim: „hierher sollst du kommen, wenn du gestorben bist, und hier dich der Schätze mit mir freuen“. Das unholde Traumweib aber zog eine blutige Haube über seinen Kopf, wusch ihn mit Blut, goß Blut über ihn aus und drohte, alle Verheissungen der andern zu vernichten. — Wiga Glum sieht im Traume zwei Frauen, die einen Trog vor sich haben und die ganze Gegend mit Blut begießen (Viga Gl. S. 21). — Im Winter des Jahres 1208 träumte ein Mann, daß er in ein großes Haus käme; da saßen zwei blutige Weiber darinnen und ruderten in dem Blutstrome, Blut regnete in die Fenster. Das eine Weib sang: „Wir rudern und rudern, es regnet Blut vor dem Falle der Männer. Wir müssen eintreten in die Schar der Männer, da werden wir verflucht und verdammt werden“ (Sturl. S. IV_5). Das Gesicht sagt den im nächsten Jahr erfolgten Angriff auf den Bischof an.

Den Sigmund schützen seine Disen, so daß er nicht verwundet wird (Vǫls. S. 11). Sörli und Hamdi reizten die Disen, die leidigen hießen sie, den nachher in der Not vermißten Erp zu töten (Hamþ. 29). Odin sagt zu Sigurd:

Fürchte Gefahr, wenn dein Fuß gestrauchelt
auf dem Weg, den du wanderst zum Streit;
böse Disen steh'n dir zu beiden Seiten
und wünschen dir Wunden an (Reg. 24).

„Das Leben lässt dich, übelgesinnt sind dir die Disen“ — ruft Odin seinem Peiniger König Geirröd zu (Grimn. 53).

Wie die Fylgjen und Walküren, oft in kriegerischer Wehr, erscheinen die Disen dem Menschen vor dem Tode und entbieten ihn in die andere Welt oder verkünden kriegerische Zusammenstöße durch Ausüben seltsamer Handlungen im Traume:

Deutlich treten die Disen als Todverkünderinnen im Traume der Glaumwör auf; Gespenster kommen aus dem Totenreiche, ihren Gatten Gunnar für ihre Gesellschaft zu gewinnen, nachdem die Disen ihm abtrünnig geworden sind (Am. 27; FAS III$_{212}$):

Mir schien's, als träten bei Nacht tote Frauen hier ein,
in dürftige Kleider gehüllt, die dich entführen wollten;
es luden zu ihren Bänken die leidigen Weiber dich ein;
die Disen haben dir den Schutz aufgesagt (S. 62). —

Gott, der Fürst der Tageswohnung, sendet eine helmtragende, mit goldenem Armband geschmückte Dise zu Björn, um ihn seinen nahen Tod anzukünden (Bjarnars. Hitdaelak. v. 34). Ein anderer christlicher Dichter, der die alte Auffassung vom Leben nach dem Tode bei Odin prachtvoll schildert, läßt Ragnar Lodbrok sein Totenlied im Schlangengarten mit den Worten schließen: „Begierig bin ich, dies zu enden. Heim laden mich die Disen, die mir aus Herjans (Odins) Halle Odin gesandt hat. Froh will ich mit den Asen auf dem Hochsitze Bier trinken. Verflossen sind des Lebens Stunden, lachend will ich sterben" (Kkm. 29). — Als der norw. König Harald der Harte mit 100 Kriegsschiffen nach England aufbricht, erscheint einem Manne auf dem Königsschiff ein großes zauberhaftes Weib mit einem kurzen Schwerte in der einen Hand und einem Troge in der andern, auf dem Schiffssteven saßen lauter Raben, die Vögel der Walstatt. Noch ein anderer Mann sieht im Traume vor dem englischen Heere ein großes zauberhaftes Weib, das auf einem Wolfe reitet; der hatte den Körper eines toten Menschen in seinem Maule, und das Blut floß ihm um die Kiefern; als das Ungeheuer den ersten Leichnam verzehrt hatte, warf das Weib ihm einen andern ins Maul, und so fort einen nach dem andern, und der Wolf verschlang sie alle (FMS VI$_{402\,3}$). — Nicht nur warnend, sondern auch ermutigend lassen die Disen sich vernehmen. Asmund träumt, daß einige Frauen in kriegerischer Rüstung über ihm stehen und zu ihm sagen: „Was ist das für eine Furcht, die dich befällt? du bist ausersehen, Anführer aller andern zu werden, aber du fürchtest dich vor 11 Männern; wir sind deine Schutzdisen und werden dich gegen die Männer beschirmen, mit denen du dich versuchen wirst" (FAS II$_{483}$). — Bei einem Trinkgelage kommt es zwischen Utstein, einem Gefolgsmanne des Königs Half, und Ulf zum Streite. Utstein ruft, um den andern zu reizen: „Ich glaube, daß hierher mit den Helmen gekommen sind unsere Disen". Ulf erwidert: „Tot sind eure Disen alle, das Glück ist geflohen von Halfs Recken" (FAS II$_{45}$).

Von einem Disenopfer ist wiederholt die Rede (dísablót) und zwar wurde es zu Winteranfang gehalten (Yngl. S. 33; F. A. S. I$_{413}$; Egils S. 44; Viga Gl. S. 6; F. A. S. II$_{85}$; Friðþjofs S. 9). Der Saal für die Disen machte im Tempel zu Uppsala und im Baldrshag dessen höchsten Punkt aus; in

dem Saale wurde beim Disenopfer ein Trinkgelage abgehalten und um jenes Gemach dabei geritten. In Schweden war das Hauptopfer zu Uppsala zur Zeit der Frühlingstag- und Nachtgleiche zugleich ein Fest für die Disen (Olafs S. helg. 76). Ein schönes und klares Zeugnis für ihren Wert im Familienleben bezeugt ausdrücklich, daß sie um Hilfe angerufen wurden:

Schutzrunen lerne, wenn du schwangere Frauen
von der Leibesfrucht lösen willst:
auf Hände und Gliedbinden male die Heilzeichen
und den Beistand der Disen erbitt' (Sigrdr. 9).

Nornen.

Die Tätigkeit der Nornen ist gegenüber dem Walten der Fylgjen und Disen ungleich reicher, sie umfaßt das gesamte menschliche Leben: von der Stunde der Geburt bis zum letzten Atemzuge bestimmten sie das Schicksal des Menschen. Aus dem Vergleiche des menschlichen Lebens mit einem Gewebe entstand das Bild der Schicksalsspinnerin und Weberin: der Name Norn, germ. *nornô, ist nur altisl., färörisch und norwegisch belegt und wird aus der idg. Wurzel snerk, *norhni „Verknüpfung, Verknüpferin" gedeutet, oder aus der Wurzel ner, einfädeln oder aus *norhsn (skr. nrkshan) „Männertöterin". Die gemeingerm. Bezeichnung ist Urd, die Spinnerin (idg. Wurzel uert, „drehen, wenden," ahd. wirt, Spindel). Aber bereits in urgerm. Zeit ragt aus der großen Schar eine Führerin heraus, die neben den andern vor allem das Gewebe des Schicksals knüpft und schlingt, aber auch den Lebensfaden jäh zerreißt.

Die schöne alte Vorstellung des Schicksalwebens und -Flechtens klingt in der nordischen Dichtung nach. Bei Helgis des Hundingstöters Geburt ward es dunkel im Hause, die Nornen kamen, die dem Fürsten das Leben bestimmten; sie hießen den Helden ruhmreich werden und herrlich den Edeling sein. Sie wanden mit Macht die Schicksalsfäden. Wohl drehten sie die goldenen Bande und festigten sie hoch unter des Mondes Saal, d. h. am Himmel. Sie bargen die Enden im Osten und Westen — in der Mitte lag das Land des

Königs —; die eine schwang die Schlinge gen Norden (H. H. I_{2-4}).

Da die Riesen für älter gelten als die Götter, stammen die Nornen, deren Erscheinen das Ende des ersten glücklichen Lebens der Asen und den Eintritt eines mühevollen Daseins, voll von Kampf und Not bedeutet, auch aus Riesenheim (Vǫl. 8), und die eine der webenden Nornen wird auch sonst als Riesin bezeichnet (H. H. I_4). Das Verhältnis der Götter zu den Nornen ist schwer zu bestimmen; aber die Götter scheinen wie die Menschen ihrem Spruch unterworfen zu sein: sie erkennen die Anzeichen drohenden Unheils und suchen es abzuwenden, aber weder Baldrs Tod noch ihren eigenen Untergang vermögen sie zu verhindern. Das Wirken der Nornen ist vollkommen unabhängig von den Göttern; zwar „treiben" auch die Walküren Schicksal, aber in Odins Dienst und insoweit es das Glück der Schlachten betrifft (Vøl. 1): die Nornen bestimmen, wer sterben soll, die Walküren geben dem Urteile Wirklichkeit. Daher kann auch von der verschiedenen Herkunft der Nornen die Rede sein: die einen sind vom Asen-, die andern vom Elbenstamme, die dritten vom Geschlechte der Zwerge (Fáfn. 13).

Eine Mutter überliefert ihrem Sohne die Kunde schützender Runenlieder:

auf allen Seiten mögen Urds Riegel dich schirmen,
wohin immer dein Pfad dich führt (Gróg. 7).

Den Ratschluß der Urd zerreißt keiner, ward ihm auch Unverdientes auferlegt (Fjǫlsv. 47). Alles ist vorausbestimmt, und der Mensch befolgt nur und erfüllt das unerschütterlich feststehende, unabwendbare Schicksal, wie es die Nornen schon bei der Geburt dem Menschen festgesetzt haben. Die altnordische Auffaßung von dem über dem Menschen waltenden Schicksale kann als eine Vermittelung zwischen dem antiken Fatalismus und dem modernen Begriffe der Willensfreiheit angesehen werden. Gerade angesichts der Schicksalsnotwendigkeit entwickelt sich die Heldengröße des Mannes, aber auch der Drang, das Dunkel der Zukunft zu lichten, um nicht hinterrücks vom Schicksal überfallen zu werden, die zahllosen

Prophezeiungen und Träume, die auf drohende Gefahren hindeuten (S. 62). Der Tod trifft jeden, wenn es ihm bestimmt ist, und nichts vermag dagegen zu schützen; aber der, dessen Todestag noch nicht gekommen ist, entgeht glücklich auch der schwersten Gefahr.

Dem Andwari, an dessen Goldring der vernichtende Fluch für alle seine Besitzer geknüpft ist, schuf in der Urzeit eine unselige Norne, daß im Wasser sein Wohnsitz sei (Reg. 2). Sigurd ist nicht das Leben mit Lastern gezeichnet (Grip. 23), er weiß: das Künftige kommt, wie es muß (24), gern würde sein prophetischer Oheim ihm Froheres von den künftigen Tagen melden, wenn er es könnte: alles Unheil ist vorherbestimmt. dem Geschicke trotzt keiner (52. Sigrdr. 20). Fafni warnt Sigurd, er möge der Nornen Spruch, nach dem ihm durch das Gold Verderben kommen werde, nicht für nichts erachten (Fáfn. 11). Nach dem Spruche der Nornen vermag Brynhild nicht, die Bande des Schlummers zu brechen, obwohl sie doch Odin in Schlaf versenkt hat (Fáfn. 44). Sigurd ruht, in Gunnars Gestalt, doch durch ein Schwert von ihr geschieden, neben Brynhild: aber zwischen ihnen her gingen grimme Nornen — aus den Folgen dieser Nacht sollte das ganze entsetzliche Geschick hervorgehen, der Untergang des Wölsungen- und Budlungengeschlechtes wie der Gjukunge (Sig. III_5). Arge Nornen schufen die endlose Qual, daß Brynhild den Geliebten an Gudruns Seite sehen muß (Sig. III_7). Wenn die Norne Brynhilds Frauen nötigt, ihr im Tode nachzufolgen, sollen keine Schätze mit ihnen verbrannt werden, da sie sich geweigert haben, freiwillig mit ihr zu sterben (Sig. III_{52}). An des schlafenden Atli Bette treten Nornen und schrecken ihn vom Schlafe auf, um ihm im weissagenden Bilde seinen und seiner Söhne Tod zu zeigen (Guþr. $II_{37\,ff}$). Ergrimmt auf die Nornen, geht Gudrun an den Strand, sich zu ertränken; doch die Woge trägt sie ans Land und in ein drittes Ehebett (Guþr. hv. 13). Und wie Sigurd der Walküre erklärt, als sie auf seine dunkle Zukunft hindeutet: „nicht werde ich fliehen, dräut mir der Tod auch; als Zager nicht ward ich erzeugt“ (Sigrdr. 21), so singen Hamdi und Sörli, die Letzten des Geschlechtes, der feindlichen Übermacht erliegend: „Herrlicher Ruhm ist unser, ob heut oder morgen wir sterben; niemand erlebt den Abend, wenn der Norne Spruch erging“ (Hamþ. 31). In Sigruns Freude über Helgis Sieg mischen sich heftige Vorwürfe; die neidischen Nornen sind schuld daran, daß Vater und Brüder gefallen (H. H. II_{18}). Der Vater des Skalden Egil Skallagrimsson klagt über seinen in der Schlacht gefallenen Sohn Thorolf: „Die Norne ist grausam gegen mich; Odin erkor den Krieger allzufrüh (Egils S. 24). „Schlimm ist der Spruch der Nornen“ ruft Angantyr über der Leiche seines Bruders — und doch ist der Brudermord die Folge des Fluches, den der Zwerg über das Schwert Tyrfing ausgestoßen hat (Herv. S. 16).

Der Ausspruch der Nornen über das Geschick heißt

Urteil oder Schicksalsspruch. Von dem toten Könige Halfdan wird gesagt, er habe das Urteil der Nornen abgenutzt, d. h. die Zeit gelebt, die ihm die Nornen zum Leben festgesetzt hatten (Yngl. S. 47; Herv. S. 16; Fáfn. 11). Die Nornen weben nicht nur das Schicksal, sondern deuten auch die mit Runen versehenen Losstäbchen, die über jeden Menschen geworfen werden, und wie sie die heiligen Runenstäbe auslegten, so war ihm das Schicksal gefügt.

Die eine heißt Urd — die andre Werdandi
— sie schnitzten am Losstab — Skuld ist die dritte;
des Lebens Lose — legen sie fest
den Menschenkindern, — der Männer Schicksal

heißt es in einer jüngeren, eingeschobenen Strophe (Vǫl. 20). Es ist ein feiner Gedanke, daß Vergangenheit und Gegenwart die Lebenslose zuschneiden, die die Zukunft aufzunehmen bestimmt ist; aus den Taten der Vergangenheit und Gegenwart gehen die Geschicke der Zukunft hervor.

Geburtshilfe ist keineswegs die Aufgabe der Nornen, wie etwa der Disen; sie sind zwar bei der Geburt zugegen, aber um das Schicksal des Neugeborenen zu bestimmen. Sie wählen Mütter aus für die Kinder der grossen, auf den Eintritt ins Leben wartenden Seelenschar (Fáfn. 12). Sie küren den Menschenkindern das Leben und bestimmen dann fort und fort den Lebenden ihre Einzelgeschicke (Vǫl. 20). Als der junge Helgi einen Tag alt ist, erscheinen die Nornen und bestimmen seine künftigen Eigenschaften und sein Lebensglück. In der Nornagestsage wird eine Geschichte von wirklichen Nornen erzählt, diese aber als menschliche Zauberfrauen (Wölwen) dargestellt.

Der Vater hatte drei weise Frauen zu sich geladen, um die Nativität des Sohnes zu stellen. Sie kamen mit großem Gefolge, um dem jungen Gest sein Schicksal vorauszusagen. Das Kind lag in der Wiege, daneben brannten zwei Kerzen [zur Abwehr des Alps, damit kein Wechselbalg untergelegt würde; S. 66]. Die Frauen verhießen dem Knaben, er solle ein Glückskind werden und mehr im Lande gelten, als andre seiner Verwandten, Voreltern und Häuptlinge. Die jüngste Norne aber glaubte sich nicht genug geehrt, sie rief laut und zornig drein und gebot mit den günstigen Weissagungen inne zu halten: „ich bescheide ihm, daß das Kind nicht länger leben soll, als die hier neben ihm angezündete Kerze brennt."

Schnell aber griff die älteste Wölwa nach dem Lichte, löschte es aus und hieß es die Mutter aufbewahren; die gab es dem Sohne, als er groß geworden und sich die Worte der guten Nornen an ihm erfüllten. Er hieß von jener Weissagung Nornagest, Nornengast. Als er nach der Sage 300 Jahre alt geworden war, begehrte er zu sterben. Er nahm den Lichtstumpf aus dem Stocke seiner Harfe, darin er ihn bewahrte, und zündete ihn an. Wie die Kerze niedergebrannt war, hatte auch er sein Leben geendet (Seele-Licht vgl. S. 44, 85; Nornagests S. 11, 12). Der Dänenkönig Fridleif begab sich, als sein Sohn Olaf geboren wurde, unter feierlichem Gelübde und Gebet in den Tempel der Nornen, deren Orakel man über das zukünftige Los der Kinder zu befragen pflegte. Die drei saßen auf drei Stühlen. Die beiden ersten, milden Sinnes, schenkten dem Knaben edle Entwicklung des Körpers, Edelsinn, Freigebigkeit und Gunst bei den Menschen, die dritte aber, schadenfrohen Sinnes und mißgünstigen Wesens, teilte ihm das Laster des Geizes zu (Saxo 181).

Wie hier bei Nornagest und im Märchen von Dornröschen die dreizehnte weise Frau das wieder zu vereiteln sucht, was vorausgehende Begabungen Günstiges verheißen hatten, so erzählt auch ein isl. Märchen von der bösen Schwester, die Unheil und Tod bringt:

Bei Märthöll's Geburt werden drei Schwestern, Schwarzmäntel genannt, von der Mutter gastlich bewirtet; die Mutter aber hatte nur zwei Gedecke hingelegt, so daß die jüngste leer ausging. Die beiden älteren Schwestern hießen das Mädchen schön werden wie die Sonne und nur lauteres Gold weinen, wenn ihr die Tränen kämen (s. u. Freyja) und einen Königssohn zum Manne gewinnen; die dritte konnte davon zwar nichts zurücknehmen, fügte aber, über ihre Zurücksetzung erzürnt, den Fluch bei, daß sie in der Brautnacht ein Sperling werden und in den ersten drei Nächten nur je eine Stunde die Sperlingshaut ablegen sollte (S. 70).

Die erste Mahlzeit der Wöchnerin heißt auf den Färöer „Nornengrütze“. Wahrscheinlich opferte die Mutter hiervon den Schicksalsgöttinnen, die beim Eintritte des Menschen in das Leben ihre weisende und bestimmende Macht entfalteten (vergl. auch die goldenen Teller bei Dornröschen!)

Da man glaubte, daß die Nornen an das Bett des Menschen heranträten und mit grausamer Hand ihr Opfer ergriffen, legte man ihnen scharfe Nägel, furchtbare Krallen bei, und damit hängt mannigfacher Aberglaube zusammen. Die Nägel sind also Symbole der tötenden, krallenversehenen Nornen. Die weißen Flecken auf den Nägeln heißen noch heute auf den Färöer „Nornenspuren“, und diese verkündigen der

Menschen Schicksale vorher. In Norwegen müssen die abgeschnittenen Nägel verbrannt oder vergraben werden, sonst machen die Elben Kugeln davon, mit denen sie das Vieh schießen. In Dänemark greifen gespenstige Wesen (Dödninger) nach den Menschen und verursachen die gelben oder blauen Flecken, die sich auf den Händen finden. Auf Island sagt man: am Abend geschnittene Nägel werden oft eines Gesunden Tod; die weißen Flecke auf den Fingernägeln bedeuten, daß ebenso viele weibliche Wesen Liebe zu dem Manne hegen, wie dieser „Liebestropfen" an sich trägt, und um so stärker ist die Liebe, je grösser die Tropfen sind. Darum sagt Brynhild zu Sigurd: auf dem Nagel der Norne steht eine Rune (Sigrdr. 17), und die Rune „Not", das Zeichen der Nornen, auf den Nagel geritzt, bringt heilsame Schicksalswendung hervor (Sigrdr. 7). Denn der Nagel, ursprünglich das Symbol der tötenden Norne, war ein den Nornen überhaupt geheiligtes Glied geworden.

Bei Fridleif und Nornagest schränkt die jüngste Norne die wohlwollenden Bestimmungen der guten Schwestern ein. Gewöhnlich aber gilt Urd als die grausame Todesgöttin. Wie Helgi unter Windbrausen und Gewittersturm geboren wird, und der Aufruhr der Natur des Helden weltbewegende Grösse vorbedeutend anzeigt, so künden auch sonst auffallende Ereignisse Mord und Tod an, das Werk der Urd.

Auf Island wurde an der Bretterwand eines Hauses ein Halbmond sichtbar, den alle gewahrten. Er ging rückwärts und von der Sonne abgekehrt um das Haus und verschwand nicht, solange die Leute am Feuer saßen. Auf die Frage, was das zu bedeuten habe, sagte einer, das sei der „Mond der Urd", und ein allgemeines Sterben wird statthaben. Die ganze Woche zeigte sich der Mond der Urd Abend für Abend, und bald darauf starb der größte Teil der Hausbewohner (Eyrb. S. 52). Ein Ungetüm dessen Anblick Tod bringt, heißt auf Island „Katze der Urd". Die schwarz gekleidete Urd, die wie ein schwarzer Vogel fliegt, kündet zur Julzeit Verderben an: In christlicher Zeit (1237) zeigt sie sich einem Manne am Vorabend einer großen Schlacht als ein großes dunkles Weib mit rotem Angesicht, in einem dunklen Gewande und mit einem Gürtel von ineinandergehakten Blechen. Sie sang ein Lied, „wie sie sorglich dahinfahre, Männer zum Tode zu wählen". Schnell flog sie wie ein schwarzer Vogel über Höhen und Berge und ließ sich ins Tal nieder, um sich da zu ver-

bergen, bis der Mond auf den Totenacker scheint, bis die Schlacht beginnen soll (Sturl. I, 2, 212).

Die Nornen sind also von der Ausführung der Schicksale im Kriege keineswegs ausgeschlossen. Wie hier Urd das Amt der Walküren verrichtet und in Vogelgestalt gleich den Schwanmädchen einherschwebt, so wird auch Skuld unter den Walküren aufgezählt (Vǫl. 24): Gud (Kampf), Rosta (Getümmel) und die jüngste Norne, die Skuld heißt, reiten immer, um die auszuwählen, die fallen sollen, und um über den Sieg zu entscheiden (Gg. 36). Wie Adler und Rabe der Walküren Vögel, so heißen die Wölfe der Nornen Grauhunde (Hamþ. 30).

Die Dreizahl der Schicksalsgöttinnen steht fest, unbekannt aber sind ihre Namen. Erst an jüngerer Stelle werden die Namen Urd, Werdandi, Skuld genannt (Vǫl. 20; Gg. 15), und wie man in den Walküren später nur Personifikationen des Krieges selbst sah, so wurden die Nornen abstrakte Bezeichnungen der Zeit: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Urd wurde in etymologischer Spielerei als die „Gewordene" gedeutet (von verđa „werden" aus dem plur. präter. urđum gebildet), Verdandi als die „Werdende" (fem. part. präs. von verđa) und Skuld als die „werden Sollende" (part. präs. von skula).

Dreifach ist der Schritt der Zeit,
Zögernd kommt die Zukunft hergezogen,
Pfeilschnell ist das Jetzt entflogen,
Ewig still steht die Vergangenheit (Schiller).

Walküren.

In den Walküren, den Jungfrauen, die die Wal, d. h. den Haufen der Erschlagenen küren, sind die verschiedensten mythischen Vorstellungen zusammengeflossen: die gespenstischen Reiterinnen im Gefolge des Windgottes, der Glaube an höhere weibliche Schicksalswesen, die irdischen Frauen, die als die ständigen Gefährtinnen des Mannes an dem Schicksale der Schlachten unmittelbaren Anteil nahmen und auch nach dem Tode ihr kriegerisches Handwerk fort-

setzten, die Auffassung der Wolken als göttliche Mädchen, die auf feurigen Rossen durch die Lüfte sausen. Die späteren Walküren berühren sich ferner mit den Fylgjen und Disen: ihr Erscheinen ist todkündend. Wie diese und auch die Nornen schmückt sie kriegerisches Gewand. Wie die Nornen werden sie webend vorgestellt, und ihnen wird eine Vorbereitung für den Ausgang in der Schlacht übertragen. Wie die Mar endlich über den treulosen König Wanlandi herfällt, daß er sich nicht rühren kann (S. 65), so bezeichnete man im 13. Jhd. mit dem Walkürennamen Herfjötur (Heeresfessel) eine dämonische Lähmung, von der man dem Tode Verfallene im Kampf oder auf der Flucht plötzlich befallen werden ließ. Wie die in anderer Gestalt laufenden seelischen Wesen endlich (hamhleypur) bedienen sich die Walküren gern der Gestalt des Schwanes, einmal auch der einer Krähe (Vǫls. S. 1). Von der Stellung der Walküren zu dem Kriegsgott Odin und den Einherjern und von ihrem Amt in Walhall wird in dem Abschnitt über Odin gehandelt werden; hier soll nur ihre allgemeine mythische Natur dargelegt werden.

Im ersten Merseburger Zauberspruche legen die einen von den Idisi den Feinden Fesseln an. Aus ihrer Gewalt zu lösen und zu fördern, zu binden und zu hemmen ist die abstrakte Vorstellung des ein Heer fesselnden, lähmenden Schreckens entstanden, der in schwerer Kampfesgefahr über den Krieger kommt und ihm körperlich unmöglich macht, dem drohenden Untergange zu entfliehen.

Hörd und sein Pflegebruder Helgi werden überfallen, gefangen und gebunden. Beiden gelingt es, sich ihrer Bande zu entledigen und zu fliehen. Ihre Feinde verfolgen sie. Da kam über Hörd die Heeresfessel, und er hieb die „Zauberbande" von sich das erste und zweite Mal. Zum dritten Male kam über ihn die Heeresfessel, und die Feinde schlossen ihn ein. Trotzdem entkam Hörd und floh auf das Gebirge, Helgi auf den Rücken tragend. Aber obwohl sein Gegner zu Roß war, wagte er nicht, ihn anzugreifen. Da kam nochmals die Heeresfessel über Hörd. Er sah ein, daß große Unholde im Spiele waren, und gab den Widerstand auf (Hardar S. Grimk. 35). Gudmund und Swarthöfdi werden von ihrem Feinde Illhugi verfolgt. Gudmund ging langsam, und sein Gefährte fragte ihn, ob die Heeresfesseln an ihm seien. Er antwortete, das sei nicht der Fall. Da kam Illhugi heran und hieb Gudmund mit der Axt eine tödliche Wunde in den Kopf (Sturl. S.

VI$_{24}$). Thorleif wurde überfallen und sagte dabei, er wolle davonlaufen und in das Gebirge hinauf; aber da kamen Heerfesseln an ihn, und er konnte nicht gehen, außer ein klein wenig ihnen entgegen, und doch nur langsam; als die Feinde ihn einholten, erschlugen sie ihn (a. a. O. VII$_{25}$). Die in Throndheim überfallenen Birkebeiner sollen zu Schiff entfliehen, aber das Schiff ging nicht voran. Da meinten einige, die Heeresfessel wäre über sie gekommen, und sie wären alle dem Tode verfallen — in Wahrheit aber war es das, daß der Anker über Bord hing (FMS VI$_{68}$; vgl. S. 76).

Die Walküren verkünden als Todes- und Schicksalsgeister den Ausgang der kommenden Schlacht voraus, indem sie ein blutrotes Gewebe weben.

Unmittelbar vor der blutigen Schlacht bei Clontarf (1014), die zwischen den Nordmännern und dem irischen Oberkönige Brian stattfand, beobachtete ein Mann zu Caithness, wie 12 Frauen nach einer Kammer ritten und dort verschwanden. Sie hatten ein Gewebe aufgespannt: Menschenhäupter dienten als Gewichte, Gedärme von Menschen als Garn und Wift; Schwerter dienten als Spule, Pfeile als Kamm. Die Frauen sangen dazu düstere Weisen und bestimmten aus dem Gewebe den Verlauf und das Ende der Schlacht. Dann rissen die Walküren das Gewebe herunter und bestiegen ihre Hengste; sechs ritten nach Süden, aber die andern sechs nach Norden (Nj. 158).

Von Süden fliegen die Walküren durch den schwarzen Wald, das Sckicksal zu wirken; sie setzen sich am Seegestade nieder, die südlichen Disen, und spinnen köstliches Linnen (d. h. sie wirken das Sckicksalsgewebe). Schwanweiß heißt die eine — schneeweiß war sie im Schwanengefieder —, Allwiß die andere, Ölrun die dritte. Da überrascht sie Wölund mit seinen beiden Brüdern, sie nehmen ihnen die abgestreiften Schwanenhemden weg und führen die drei Jungfrauen als ihre Weiber heim. Sieben Winter sassen sie daheim bei ihren Gatten, doch im achten waren sie unruhig, im neunten konnte sie nichts mehr halten. Sie schwangen sich auf zum schwarzen Walde, die behelmten Mädchen, um in den Dienst ihres göttlichen Herrn zurückzukehren. Denn die neun Jahre, die die Walküren in menschlicher Verbindung als Frauen bleiben mußten, waren vermutlich eine Sühnzeit, die ihnen von ihrem Gebieter auferlegt ist, und diese war vorüber. Vom Waidwerk kamen die wegmüden Schützen; sie fanden die Häuser öd und verlassen, sie traten hinein und traten hinaus und suchten und spähten — fort waren die Frauen. — So erzählt eins der ältesten Eddalieder, das auf niedersächsische Überlieferung zurückgeht. (Vǫlundarkviþa.)

Walküren, Disen, Schwanmädchen sind also eins: im Begriff, in die Schlacht zu fahren, rasten sie am Wasser, spinnen wie die Nornen kostbares Gewebe, haben ihre Heimat im Walde und heißen die Disen des Südens. So wird auch die Walküre Sigrun, Helgis Geliebte, Tochter des Südens

setzten, die Auffassung der Wolken als göttliche Mädcher auf feurigen Rossen durch die Lüfte sausen. Die spä Walküren berühren sich ferner mit den Fylgjen und D ihr Erscheinen ist todkündend. Wie diese und auch Nornen schmückt sie kriegerisches Gewand. Wie die N werden sie webend vorgestellt, und ihnen wird eine V reitung für den Ausgang in der Schlacht übertragen. die Mar endlich über den treulosen König Waulandi he daß er sich nicht rühren kann (S. 65), so bezeichnete m 13. Jhd. mit dem Walkürennamen Herfjötur (Heeresfessel dämonische Lähmung, von der man dem Tode Verfaller Kampf oder auf der Flucht plötzlich befallen werden Wie die in anderer Gestalt laufenden seelischen Wesen e (hamhleypur) bedienen sich die Walküren gern der G des Schwanes, einmal auch der einer Krähe (Vǫls. S Von der Stellung der Walküren zu dem Kriegsgott und den Einherjern und von ihrem Amt in Walhall wi dem Abschnitt über Odin gehandelt werden; hier soll ihre allgemeine mythische Natur dargelegt werden.

Im ersten Merseburger Zauberspruche legen die von den Idisi den Feinden Fesseln an. Aus ihrer Gew lösen und zu fördern, zu binden und zu hemmen is abstrakte Vorstellung des ein Heer fesselnden, lähme Schreckens entstanden, der in schwerer Kampfesgefahr den Krieger kommt und ihm körperlich unmöglich n dem drohenden Untergange zu entfliehen.

Hörd und sein Pflegebruder Helgi werden überfallen, gefange gebunden. Beiden gelingt es, sich ihrer Bande zu entledigen und zu f Ihre Feinde verfolgen sie. Da kam über Hörd die Heeresfessel, und die „Zauberbande" von sich das erste und zweite Mal. Zum dritter kam über ihn die Heeresfessel, und die Feinde schlossen ihn ein. dem entkam Hörd und floh auf das Gebirge. Helgi auf den Rücken tr Aber obwohl sein Gegner zu Roß war, wagte er nicht, ihn anzug Da kam nochmals die Heeresfessel über Hörd. Er sah ein, daß gro holde im Spiele waren, und gab den Widerstand auf (Hardar S. Grim nund und Swarthöfdi werden von ihrem Feinde Illhugi verfolgt. r langsam, und sein Gefährte fragte ihn, ob die Heeresfess Er antwortete, das sei nicht der Fall. Da kam Illhugi und mit der Axt eine tödliche Wunde in den Kopf (S

VI 24). Thorleif wurde überfallen und sagte dabei, er wolle davonlaufen und in das Gebirge hinauf; aber da kamen Heerfesseln an ihn, und er konnte nicht gehen, außer ein klein wenig ihnen entgegen, und doch nur langsam; als die Feinde ihn einholten, erschlugen sie ihn (a. a. O. VII 25). Die in Throndheim überfallenen Birkebeiner sollen zu Schiff entfliehen, aber das Schiff ging nicht voran. Da meinten einige, die Heeresfessel wäre über sie gekommen, und sie wären alle dem Tode verfallen — in Wahrheit aber war es das, daß der Anker über Bord hing (FMS VI 68; vgl. S. 76).

Die Walküren verkünden als Todes- und Schicksalsgeister den Ausgang der kommenden Schlacht voraus, indem sie ein blutrotes Gewebe weben.

Unmittelbar vor der blutigen Schlacht bei Clontarf (1014), die zwischen den Nordmännern und dem irischen Oberkönige Brian stattfand, beobachtete ein Mann zu Caithness, wie 12 Frauen nach einer Kammer ritten und dort verschwanden. Sie hatten ein Gewebe aufgespannt: Menschenhäupter dienten als Gewichte, Gedärme von Menschen als Garn und Wift; Schwerter dienten als Spule, Pfeile als Kamm. Die Frauen sangen dazu düstere Weisen und bestimmten aus dem Gewebe den Verlauf und das Ende der Schlacht. Dann rissen die Walküren das Gewebe herunter und bestiegen ihre Hengste; sechs ritten nach Süden, aber die andern sechs nach Norden (Nj. 158).

Von Süden fliegen die Walküren durch den schwarzen Wald, das Sckicksal zu wirken; sie setzen sich am Seegestade nieder, die südlichen Disen, und spinnen köstliches Linnen (d. h. sie wirken das Sckicksalsgewebe). Schwanweiß heißt die eine — schneeweiß war sie im Schwanengefieder —, Allwiß die andere, Ölrun die dritte. Da überrascht sie Wölund mit seinen beiden Brüdern, sie nehmen ihnen die abgestreiften Schwanenhemden weg und führen die drei Jungfrauen als ihre Weiber heim. Sieben Winter sassen sie daheim bei ihren Gatten, doch im achten waren sie unruhig, im neunten konnte sie nichts mehr halten. Sie schwangen sich auf zum schwarzen Walde, die behelmten Mädchen, um in den Dienst ihres göttlichen Herrn zurückzukehren. Denn die neun Jahre, die die Walküren in menschlicher Verbindung als Frauen bleiben mußten, waren vermutlich eine Sühnzeit, die ihnen von ihrem Gebieter auferlegt ist, und diese war vorüber. Vom Waidwerk kamen die wegmüden Schützen; sie fanden die Häuser öd und verlassen, sie traten hinein und traten hinaus und suchten und spähten — fort waren die Frauen. — So erzählt eins der ältesten Eddalieder, das auf niedersächsische Überlieferung zurückgeht. (Vǫlundarkviþa.)

Walküren, Disen, Schwanmädchen sind also eins: im Begriff, in die Schlacht zu fahren, rasten sie am Wasser, spinnen wie die Nornen kostbares Gewebe, haben ihre Heimat im Walde und heißen die Disen des Südens. So wird auch die Walküre Sigrun, Helgis Geliebte, Tochter des Südens

genannt (H. H. I_{17}): vielleicht liegt darin eine Erinnerung, daß der Kultus Odins und der Walküren zuerst bei den Südgermanen ausgebildet war und von hier nach dem Norden drang.

Nornen und Walküren berühen sich also in ihrer Tätigkeit, indem beide Schicksale lenken, denn die Schicksale sind Kämpfe (88, 93). Im Norden sind beide Gestalten, als der Unterschied nicht mehr klar empfunden wurde, ihrem Wesen und Wirken nach immer mehr einander angeglichen worden. Aber ihr mythologischer Ursprung ist grundverschieden. Die Nornen sind Gebilde des Seelen- und Marenglaubens, die Walküren aber wie die Schwanjungfrauen stammen aus der Naturvergötterung. Sie sind Symbole der Sturmwolken wie der lichten, weißen Wolken, sie sind ursprünglich Geister der Wolken, die vom Winde gejagt über Land und See fliegen, Boten des Sturmgottes, leuchtend in den Blitzen, rasselnd in dem Donner. Mit Helm und Schild, in fester Brünne erscheinen sie erst, als ihr Herr, der Windgott, zum Gott des Schlachtensturmes geworden war. Geht man von dieser ihrer alten elementaren Natur aus, so wird ihre Entwickelung verständlich, und gerade die ältesten Zeugnisse des Nordens bestätigen ihren himmlischen Ursprung.

Der wilde Jäger, Odin, entführte die Seelen Verstorbener. In der dahinjagenden Sturmwolke sah man zugleich den Götterkönig und die Walküren, die Totengottheiten und die irdischen Wesen, die diese auf ihrem Zuge mitnahmen. Seele ist Wind. Im Sturmwinde jagen die Seelen der Toten dahin. Im Sturmwinde holt der seelenentführende Schlachtengott die Verstorbenen.

Die ältere Gestalt der Walküren zeigen noch ihre Namen: Hrist und Mist, „Sturm und Nebelwolke", Skögul „der lange schwarze Wolkenstreif (skaga, hervorragen, sich ausstrecken), Göndul, „die geballte Sturmwolke" (gǫndull, Knäuel), Sweid, „die Flammende", Rota, „Sturm", Thrima, „Donner". Ganz in der Rolle, die diese Namen voraussetzen, treten sie auf. Schütteln sich ihre Rosse, so rinnt Tau aus den Mähnen in tiefe Täler, Hagel in hohes Gehölz, und davon wird die Erde fruchtbar (H. Hj. 28). Sie

können durch Luft und Meer reiten (H. H. II_4; Hj. 9); sie schweben in schwarzem Gewölk, wenn sie nach Krieger Art den Kampf üben (H. H. II_4). Es leuchtet in den Wolken, und Blitze fahren hernieder, als neun Walküren in der Luft reiten; Mists Roß, d. h. das Roß der Walküre Mist (der Nebel) ist die Erde, auf der sich der Nebel lagert (H. H. I_{48}). Als ursprüngliche Wolkenwesen sind sie vom Wetterleuchten umstrahlt: aus dem Lichte leuchten Blitze, wenn die behelmten Jungfrauen zum Himmelsdache reiten, die Rüstung gerötet von Blut, den Speerspitzen entsprühen Funken (H. H. $I_{15, 16}$). Sie sind weiß, glänzend wie die Sonne, strahlende, lichthaarige Mädchen; dabei sind sie wissend und weise. Sie erscheinen zu 3, 6, 9, 12, 13 und 27 (3 × 9).

Die Namen, die spätere Dichtung den Walküren beilegt, gehen auf ihre kriegerische Tätigkeit und Ausschmückung.

Aus der Heldensage kennen wir die Walküren Brynhild, „die Kämpferin im Panzerkleide“, Grimhild, „die verlarvte Kämpferin“, Gudrun „die der Kampfrunen Kundige“, Signy, „Tochter des Sieges“, Sigrun, „die der Siegesrunen Kundige“, Sigrlinn „sieghafte Schlange“, Swanhwit „Schwanweiß“, Swanhild „Kämpferin im Schwanenkleide“, Swawa, Kara. Sie werden zusammen als die siegspendenden Frauen bezeichnet (FMS V_{246}), und als Odins kriegerisches Gefolge heißen sie seine Schildmädchen, Siegmädchen, und weil der Sieg der Männer Wunsch ist, seine Wunschmädchen, wie die Einherjer Odins Wunschsöhne sind.

Schwanjungfrauen.

Wie die Walküren sind auch die Schwanmädchen ursprünglich Wolkengeister. Zwar kann eine Walküre ein Schwanmädchen sein, aber ein Schwanmädchen ist nicht notwendig eine Walküre. Die Wolken, die durch den Luftraum fliegen, nehmen die Gestalt von Schwanenscharen an, die mit mächtigem Flügelschlage die Luft durchmessen. Die aus dem Wasser emporsteigende Wolke, der sich dem Weiher im Walde entwindende Nebel brachten die himmlischen Frauen

mit den im Dunkel der Wälder sprudelnden Brunnen un mit den fließenden Wassern in Verbindung. Als Gestaltun des weißen Nebels von See, Fluß und Born erscheint die liet liche Schwanjungfrau. Sie legt ihr Schwanenkleid ab un badet im einsamen Waldsee oder am Strande des Meere schlüpft dann wieder in ihr himmlisches Gewand und schwet über Land und Wasser. Streift sie ihr Schwangefieder al so steht sie, nach dem durchgehenden Gesetze des Gestalte wechsels, in nackter menschlicher Gestalt da; wer sich de Gewandes bemächtigt, erzwingt sich ihre Liebe, und das göt liche Mädchen muß ihm dienen. Aber die Sehnsucht nac dem früheren Leben treibt sie zur Flucht, sie findet il Schwankleid wieder und entflieht in ihr lichtes Reich.

Aber auch die lieblichen, leichtbeschwingten Schwane jungfrauen traten als wilde Walküren in des streitfrohe Odins Dienst (s. o. Wölund).

In der Nacht geht der Dänenkönig Fridleif auf Kundschaft aus. I hört er in der Luft ein ungewohntes Rauschen, und als er emporsieht, v nimmt er aus der Höhe den Gesang dreier Schwäne, der ihm die Entführu eines norw. Königssohnes durch einen Riesen meldet. Nach diesen Wort der Vögel fällt ein Gürtel aus der Höhe, auf dem Runen stehen, die de Liede zur Erklärung dienen (Saxo 178). Es sind wohl Walküren Schwanenkleide, die Fridleif zum Kampfe mit dem räuberischen Ries aufreizen. — Kara schwebt im Schwanenkleide singend über den Held Helgi hatte durch ihren Beistand immer gesiegt; es geschah aber, daß in einem Kampfe mit dem Schwerte zu hoch in die Luft fuhr und sei Geliebten den Fuß abhieb; da fiel sie zu Boden, sein Glück war zerronn (FAS II_{375}). — König Agnar hat die junge Walküre Brynhild mit ihren a Schwestern in seinen Dienst gezwungen, indem er die neun Schwan hemden unter einer Eiche verbarg. Er hat die göttlichen Jungfrauen üb rascht, wie Wölund mit seinen Brüdern die drei Schwanenjungfrauen u Hagen im Nibelungenliede die Meerweiber. Durch den Raub ihres Gewan nötigt Agnar die Brynhild, ihm gehorsam zu sein und gegen seinen grei Gegner Hjalmgunnar Sieg zu verleihen (Helr. 8 ff.; Sigrdr. 2). Die fällt, gegen den Willen des höchsten Gottes, der ihm den Sieg hatte v leihen wollen. Odin, darüber erzürnt, sticht Brynhild mit dem Schlafd und schließt ihre Wohnung mit wabernder Lohe ein: niemals wieder s sie in der Schlacht den Sieg erkämpfen, nicht mehr sendet er sie Walhall; Schild-Maid war sie, gegen ihn doch erhob sie den Schild; Held Reizerin war sie, doch gegen ihn reizte sie Helden; Wunschmaid ist nicht mehr, Walküre ist sie gewesen. In festen Schlaf verschließt er

so, auf sein Gebot entbrennt ein Feuer, den Felsen umglüht lodernde Glut, und nur einer freie um die der Göttlichkeit beraubte Maid, der das Flammenmeer zu durchreiten wagt.

Aus diesen spärlichen Trümmern hat Richard Wagner seine schöne tragische Dichtung „die Walküre“ geschaffen; die tiefe Gefühlswelt, die gewaltigen Seelenstürme, die hinter den schlichten Worten der alten Quelle liegen, führt sein Drama in wahrhaft ergreifender Weise vor.

Zweiter Hauptteil.

Ubergang vom Seelenglauben zur Naturverehrung.

Die elfischen Geister.

Ursprung und Art der Elfen.

Die Elfen spielen in dem mythologischen Systeme des Nordens eine weit geringere Rolle als die Riesen, wurzeln aber viel tiefer im Glauben des Volkes. Zwar haben sie nach der Edda manches kostbare Kleinod der Götter angefertigt, aber sie liegen dem Gesichtskreise der Edda ferner als die Riesen, die Urwesen, mit denen die Götter fortwährend im Streite liegen. Ob in ihnen ursprüngliche Seelengeister oder Personifikationen der Naturkräfte und des Wetters zu suchen sind, läßt sich nicht schlechthin entscheiden. Bei manchen, wie beim Kobold, ist Zusammenhang mit den Seelen Verstorbener offenbar; manche stehen mit der Natur im innigen Bunde und verkörpern ihre geheimnisvollen, in der Stille wirkenden Kräfte, im Gegensatze zu den Riesen, den Vertretern der ungezügelten Naturgewalten, den Elementen, die das Gebild von Menschenhand hassen. Aber weder die eine, noch die andere Erklärung darf man ohne weiteres allen Elfen zu grunde legen. Da Wind und Wolke, Wind und Nebel, das wogende Wasser, das vom Winde bewegte Ährenfeld, der rauschende Wald, die summende Haide von freund-

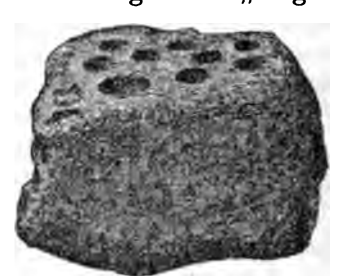
lichen oder feindlichen Geistern beseelt sind, berühren sich die Elfen mit den Gebilden des Seelenglaubens. In den Hügeln und Bergen wirtschaften „Bergvolk, Hügelvolk“ und Zwerge, in den endlosen Wäldern Schwedens die Waldfrau; wo der Bergfluß im brausenden Wasserfalle hinabstürzt, wohnt der Fossegrim (N.), Nøkke (N. D.), Neck (S.), der Nix; durch Volksetymologie ist der Elf an den Elf (Bergfluss) angeknüpft: in ihm lebt der „Alte im Flusse“ (Älvkall), der durch sein Spiel Menschen toll machen kann. Weil sie verborgen leben, heißen sie isl. fär. huldufolk, norw. Huldrer (die Unterirdischen), und weil sie dem Menschen wohlgesinnt, isl. „Liebling“. In Schweden benutzt man für viele dieser Elben als gemeinschaftlichen Namen Ra, Rådande „die Waltenden“ oder auch Vitra: dieses Wesen findet sich überall, wo Menschen mit Viehzucht, Jagd und Fischerei beschäftigt sind, im Gebirge, Walde, See, Wasserfall, an der Meeresküste, auf Klippen und Scheeren.

Für die Herleitung der elfischen Geister aus dem Seelenglauben pflegt man sich auf die etymologische Erklärung der idg. Reihe an. álfr, ags. aelf „Elfe“, dän. elv, schw. elf, skr. rbhú zu berufen, deren Grundbedeutung die eines übersinnlichen, trügerischen Wesens sei (gr. *ἐ-λεφ-αίρομαι* täusche, *ὀ-λοφ-ώιος* tückisch, ränkevoll): damit sei die menschliche, vom Leibe losgelöste, ein selbständiges Dasein führende Seele gemeint. Aber Elf wird von anderen auch als „Lichtgeist“ gedeutet (skr. rbhu = germ. albh strahlend, glänzend). An. dvergr, mhd. twërc, ags. dweorh „Zwerg“ wird zu an. draugr, skr. druh durch Betrug schädigen gestellt „das Trugbild“ oder zu mhd. zwergen, „der Druckgeist“. Die neueste Erklärung wieder stellt den Zwerg zu *σέρφος* „Insekt“, ir. dergnat „Floh“. So ist auch der Wicht (got. waihts, an. vaettr), wenn er zu wegen, bewegen gehört, das „kleine Ding, der winzige Elf“. Der Elbe heißt ferner an. skratti (ahd. scrât, mhd. Schrat, Schretel = der Behaarte? oder der Lärmgeist? norw. skratta lärmen, skratla rasseln). Mit Deutungen, die allein auf die Etymologie aufgebaut sind, ist es immer eine mißliche Sache. Aber das Wesen der Elfen findet wenigstens

zum Teil im Seelenglauben seine Erklärung. Wo Leben un Wachstum in der Natur ist, müssen Geister und Seelen sein Träger sein, und als solche erscheinen die Elfen. Wie di Seelen werden sie mit Milch, Brot und Käse gelabt, habe als Zwerge, wie die Toten, ihren Wohnsitz in der Erde un sind, wie die Seelen, den Menschen bald freundlich, bal feindlich gesinnt, je nachdem sie behandelt werden. Di Toten gehören den Elfen an, und daher „feiern sie das Al sterben eines Menschen wie ein Fest mit Tanz und Musik' Zwei an. Zwergnamen bedeuten „Toter" (Vǫl. 11_3). An de Berg Helgafell hatte Thorolf so großen Glauben, dass nieman ungewaschen dahin gehen sollte, und nichts solle man au dem Berge töten, weder Menschen noch Vieh. Er meint daß er in den Berg fahren würde, wenn er stürbe. Da wa eine so große Friedensstätte, daß er den Boden in keine Weise wollte beschmutzen lassen, und da sollte man auc nicht hingehen, um seine Notdurft zu verrichten, denn sons würde man die Elben vertreiben (S. 52). Hier können nur di Seelen der Verstorbenen gemeint sein, die in dem Heiliger berge hausen. Der Volksglaube ist auch sonst ausdrücklic bezeugt, daß die Elben den Geruch der Exkremente scheuer oder Knoblauch, Baldrian und andere starkriechende Ge wächse. Dem toten König Olaf, dem Alf von Geirstad wurden auf dem Grabhügel Opfer gebracht, um ein gute Jahr zu bekommen (Flt. II_7; S. 56). Die Jultage heißen in Norden Fahrtage der Alfen, die dann ihre Wohnung wechseln in der Julzeit haben aber auch die seelischen Geister ihr Fest Das Elbenopfer wurde in heidnischer Zeit im Inneren de Hauses gefeiert, kein Fremder durfte dabei zugegen sein oder es wurde auf einem dem Hause nahen Hügel darge bracht, indem man diesen mit Stierblut bestrich und au dem Fleische den Alfen ein Opfermahl bereitete. Die Elb wohnen also in Gräbern, und auf uralten Zusammenhang der Elementargeister mit der Ahnenverehrung deutet di Benennung „Elfenmühlen" hin, die sich in Schweden noch hier und da erhalten hat. Die napfartigen künstlichen Ver tiefungen, die in Grabsteinen öfter vorkommen, werden

als Schalen zum Aufsaugen des Opferblutes aufgefaßt (Abbildung 4).

Noch heute wird diesen Näpfen eine abergläubische Verehrung gezollt. Erkrankt ein Kind im Hause, so sucht die Mutter einen solchen „Elfenstein" auf, salbt unter Anleitung kluger Frauen die Schalen mit Fett ein und hinterlegt eine Nadel, die das Kind getragen, oder eine kleine Puppe aus Lumpen als krankheitbeschwörendes Opfer (s. u. Kultus). Das alte Elbenopfer wird noch heute im Norden als Engelöl (Engelbier) geübt. Der Niss antwortet dem nach seinem verstorbenen Vater fragenden Sohne: „dein Vater ist bei uns". In den kugelförmigen Begräbnissen des Stein- und Bronzealters werden noch heute die Wohnungen der „Hügelleute" gedacht, die noch immer mit dem Volke verkehren (D. S.). Ein dänischer Bauer entdeckt am Elfenhügel unter dem dort tanzenden Volke seine verschwundene Frau: er ruft sie beim Namen, und sie muß ihm folgen; er hatte aber keine Freude mit ihr mehr, immer saß sie weinend in der Küche. Wer Gast im Reiche der Toten gewesen, ist fürs Leben gezeichnet (D.). Ein norweg. Bauer beleidigte den „Gardvord" d. h. den Kobold, der das Haus schirmt, darüber wacht, und der Erzähler fügt hinzu: „das hätte er aber nicht tun sollen, denn der Gardvord ist die Seele des Mannes, der den Platz, wo das Haus jetzt erbaut ist, zuerst urbar machte, und den Mann darf man doch wohl ehren und achten".


Fig. 4.

Als letztes Beispiel für den Zusammenhang von Wassergeistern mit Seelen Ertrunkener mag eine fär. Sage dienen, ein Seitenstück, aber auch ein reinerer Beleg als die früher angezogene isl. Volkssage von Pharaos Dienstleuten (S. 70):

Die Seehunde sind zuerst von Menschen gekommen, die sich selbst hinabgestürzt und in der See ertränkt haben. In jeder neunten Nacht legen sie ihr Seehundskleid, ihre Haut ab und tanzen und spielen, anderen

Menschen gleichend, am Ufer und in den Klippenhöhlen. Ein Bursch belauschte diesen Tanz und gewahrte das schönste Mädchen aus einem Seehundsbalge fahren: beim Mondenlichte sah er eine Menge Unterirdischer eifrig auf dem weichen Sande tanzen, neben ihnen lagen die Seehundsfelle auf der Erde. Er raubte das Seehundsgewand, als die Stunde des Sonnenaufgangs gekommen war, und gab es ihr trotz ihrer Bitten nicht wieder. Sie heiratete ihn und gebar ihm mehrere Kinder, die außer einer dünnen Haut zwischen den Fingern und einer Beugung der Hand, wodurch diese mit der Vorderpfote eines Seehundes Ähnlichkeit bekam, keine weiteren Spuren ihrer seeischen Abkunft an sich trugen. Einmal aber vergaß der Mann den Schlüssel seines Kastens zu Hause. Die Frau fand ihr Seehundskleid, konnte ihrer Sehnsucht nicht widerstehen, schlüpfte hinein und verschwand in der Flut. Sogleich gesellte sich ein großer Seehund zu ihr, es war ihr erster Gatte, den sie stärker liebte als ihren menschlichen Gemahl. — E. M. Arndt erzählte Klaus Groth in Bonn 1855/6 von dem tief eingewurzelten Glauben der Norweger und Schweden, die er ja auf seiner Flucht vor Napoleon persönlich kennen gelernt hatte, an geheimnisvolle Bewohner der Tiefen des Meeres: wie da die Seehunde, scheinbar Seehunde, schönen Frauen auflauerten, die am Ufer zu tun hatten oder badeten, und sie mit sich nahmen.

Das Erscheinen der Morgensonne um die Zeit des Hahnenschreis vertreibt die elbischen nachtfahrenden Gestalten wie die Maren und Gespenster; denn sie ist der „Verdruß der Zwerge", „der arge Betrüber der Elben" und verwandelt sie mit ihren Strahlen in Stein (Alv. 17, 36; Hamþ. 1.)

Die Phantasie sah überall elbische Wesen. Nicht nur die unbelebte Welt war ihr Aufenthaltsort, sondern auch die Tierwelt. Besonders Wurm- und Madengestalten, aber auch alles scheinbar fußlose Getier, wie Aal, Schlange, Molch galten als die Hüllen der elbischen Geister, da Krankheiten erzeugende Parasiten im Leibe des Tiers und Menschen nach uralter Erfahrung stets vorkamen. Eine solche mitzehrende Elbengestalt ist der norw. Alptroll (Elvetrold), der die Rachitis in seinen Trollrachen verschlingen soll, der Elbenball (Finnball) und das Trollnest, parasitäre Wurmnester, die sich als Elbengeschosse im Magen der Tiere vorfinden und von den Elben herausgeschossen werden.

Der Wurm ist die typische Gestalt der elbischen Krankheitsdämonen, die nach germ. Volksglauben bei Mensch und Tier Seuchen bringen. Die Kröte rächt sich an dem,

der ihr Böses antut, indem sie sich nachts auf seine Brust setzt, d. h. ihm Alpdruck bereitet (N.). Das Zittern, Beben, Rütteln und Schütteln im Frostschauer, der ob seiner Regelmäßigkeit im Kommen und Gehen eine der auffälligsten Krankheitserscheinungen ist und deshalb den Eindruck der Tat eines erscheinenden und verschwindenden dämonischen Wesens machen mußte, konnte dem Altertum nur das Werk eines elbischen Wesens sein. Das plötzliche Erscheinen von Hautblattern und Hautflecken nach einer mit schweren Angstzuständen und unter Fieberträumen durchlebten Nacht war die sichtbare Folge einer elbischen Tat. Rote Hautflecken, Hitzblatterchen heißen „Elbenfeuer" (N. Jsl.). In inniger Beziehung zu den Hautkrankheiten stehen die Veränderungen des menschlichen und tierischen Haarbodens; namentlich die Verflechtungen und Verfilzungen der Haare zu Zöpfen, Haarnestern und Kugeln schrieb man der flechtenden Tätigkeit elbischer Dämonen zu. Im Norden heißen die runden verfilzten Haarballen im Magen der Wiederkäuer „Alpkugeln", „Trollenknäuel" (N.). Die verfilzte Mähne der Pferde, das verwirrte Haar der Menschen heißt Alpzopf (D.), struppige, nestartige Gewächse „Marequasten" (D. S.). Man hängt die Marenquasten in den Stall, damit die Maren oder Elben auf ihnen sitzen, statt die Pferde zu reiten und Alpzöpfe zu flechten (S.). Schon der bloße elbische Anhauch, ja selbst das Anfauchen des Dämon konnte Krankheit, Seuche, Tod bewirken. Dieser „Elbenhauch" bringt Pestbeulen, Hautschwellung, Gliedergeschwulst. Der „blasende" Atemhauch der Elben vergiftet drachenartig die Luft. Aus den Lüften senden sie den „Alpschuß", die tödlichen Pfeile, und selbst der Zwerg „schießt"; „vom Zwerg geschlagen" sind lahme Tiere (N.). Sie töten durch Sonnenstich, Sonnenstrahlen („Elbenstrahl"; Skírn. 4; Vafþr. 47) oder durch den Donnerkeil, „Alpschoß", bringen durch Anwehen Rheuma, Lähmungen, Beulen, Pestbeulen oder schlagen den Menschen ins Gesicht, gegen das Herz, daß Betäubung, Lähmung, Gliederstarre, Tod eintritt. Es sei auch an den Apostel Paulus erinnert, der die furchtbare Krankheit, an der er litt, vermutlich epileptische Krämpfe,

als einen Dorn ins Fleisch, einen Schlag des Satanengels ir Gesicht bezeichnet (II. Kor. 12_7). Noch heute ist der Au druck gang und gäbe: ich fühle mich angegriffen, d. h. vo dem krankmachenden, wütenden Dämon. Die Rachitis gi als eine durch Verhexung und Verzauberung oder durch de „bösen Wurf", durch das Elbengeschoß veranlaßte Krankhe (N.). Schon ihr bloßer Anblick tötet. Es ist ratsam, sich z entfernen und nicht aufzublicken, wenn der nächtliche Tar der Elben kommt. Wer durch ein Astloch nach den Elbe sieht, verliert sein Auge. Eine Wehmutter erzählt, was s im Berge bei den Unterirdischen gesehen hat, und erblindet (D.

Auch die Geisteskrankheit gilt als elbische Verwirrun Selten kommt ein Mensch zurück, den die Elben in ihr Reic gelockt haben, und wenn es geschieht, so ist er wahnwitzi oder stumpfsinnig (N.). Manchmal erhält er nach langer Todesschlafe die Sinne wieder (D.). Deshalb glaubt man auc von einem Einfältigen, er stehe in Verbindung mit den Unte irdischen, und wenn sie nächtlich erscheinen, springt er au spricht mit ihnen und zeigt sich vertraut mit den Bewegunge ihres Tanzes. Norw. Volksglaube nennt den geistverwirrten Zu stand „huldrin", verhuldert, schreibt ihn also dem bösen Einfluss der Huldern zu, der Unterirdischen (ahd. helan, verbergen

Wer von Speise oder Trank, den Elfen in Goldbecher darbieten, das geringste anrührt oder genießt, ist ihnen ve fallen; umgekehrt, wer bei den Seligen verweilt hat, geh durch irdische Nahrung ihres herrlichsten Vorrechtes, de ewigen Jugend, verlustig. Der Königssohn, den die Meerfra lange Jahre unter dem Wasser in Dienstbarkeit gehalten, un den die Liebe ihrer Tochter vom sicheren Verderben gerette hat, wird, als er zu den Seinigen heimkehrt, von ihr gewarnt irgend eine Speise anzunehmen. Er kostet nur ein Pfeffer korn und bleibt zwar am Leben unversehrt, aber seine Ver bindung mit den Elben bricht ab, und er vergißt die auf ihn harrende Geliebte (S.).

Das Verfallen an die Elben wird in einem weitverbreitete Sagentypus durch einen Vergessenheitstrank angedeutet den verführerische, dämonische Wesen kredenzen. Der Berg

könig reicht der Menschenjungfrau diesen Trank, damit sie alles vergesse und für immer bei ihm im Berge bleibe. Beim ersten Trunke aus dem Horne vergißt sie Himmel und Erde, beim zweiten Gott, beim dritten Schwester und Bruder. In einer vielverzweigten Sagengruppe wird erzählt, daß eine Jungfrau dem Berg-Elfen-Zwergenkönige durch den Genuß eines Trankes verfällt, der ihr meist sofort beim Betreten seines Reiches gereicht wird. Wichtiger ist die zweite Gruppe, daß ein Menschenjüngling den Elben verfällt, indem er einen Vergessenheitstrank von einer Elbin annimmt. Ein dänischer Ritter hat sich an einem Elfenhügel schlafen gelegt. Da kamen drei schöne Jungfrauen und begannen so hold zu singen, daß die reißende Woge im Lauf hielt an, die Fischlein vergaßen das Schwimmen, die wilden Tiere im tiefen Wald hielten inne im Springen und die Vöglein auf den Zweigen verstummten. Und aus dem Hügel ein Jungfräulein kam, die Silberkann in den Händen. Doch die Schwester, die schon den Elfen verfallen war, warnt ihn: laß den Trank in den Busen rinnen, gar schlimm ist es im Bergesgrund bei den Elfenfrauen darinnen.

Und hätte nicht Gott es gnädig verlieh'n,
Daß der Hahn geregt seine Flügel,
Da müßt' er mit den Elfinnen zieh'n
Hinein in den Elfenhügel.

Die fär. Huldermädchen tragen oft Verlangen nach einem Christenjüngling und locken ihn an sich. Geht er in die Wildnis, so öffnet sich der Hügel, und das Mädchen tritt heraus, um ihm einen Trank anzubieten. Bläst er dann nicht den Schaum von oben ab, so trinkt er sich Vergessenheit. Denn in ihm liegt der Zauber, und damit betören sie ihn, bekommen Gewalt über ihn und ziehen ihn mit sich in den Elbenhügel. In Norwegen und Schweden ist dasselbe Motiv bekannt. Charakteristisch ist die Sage aus dem nördlichsten Norwegen:

Ein Bursch vernahm wunderschöne Musik aus dem Berge, er ging hin, und ein Huldremädchen reichte ihm ein goldenes Trinkhorn. Geschwind warf er den Trunk über die Schulter, ergriff das Horn und hetzte nach Hause. Da entstand ein furchtbarer Lärm auf dem Hofe, es gab Schläge

und es setzte blutige Köpfe. Zuletzt ward alles still, und ein alter, kleiner Mann mit roter Spitzmütze trat in die Stube. Zornig war er, und seine Stimme zitterte, als er anfing: „Toll bist du, oft half ich dir aus, wenn du in der Klemme warst. Das Huldrevolk war eben hier und wollte dir den Raub seines Hornes vergelten. Wäre ich nicht gewesen, so wäre keine Rippe mehr an dir heil." Es war der Godbonde, der Wichtel und Schutzgeist des Hauses, der die Feinde mit einer eisernen Stange vertrieben hatte.

An diese verlockenden, gefährlichen Hulderjungfrauen, deren Liebe Tod und Verderben bringt, erinnert der Mythus von dem dämonischen Könige Gudmund von Gläsiswellir (Glanzgefilde).

Seine schöne Tochter findet in einem Walde Helgi, trägt ihm ihre Liebe an und beschenkt ihn beim Abschiede reichlich. Später läßt sie ihn abermals entführen und sendet ihn beim Abschiede geblendet zurück, damit die norwegischen Frauen keine Freude an ihm hätten (FMS III_{141}; Flt. I_{359}). Thorkil warnt, im Reiche Gudmunds etwas zu genießen, da man sonst die Erinnerung an das frühere Leben verliere und immer in der Gemeinschaft der Unholde bleiben müsse (Saxo 288). Sein Begleiter Buchi aber heiratete eine von den Töchtern Gudmunds, verliert aber sofort das Gedächtnis und ertrinkt später (Saxo 291). Auch Freyja reicht dem Hedin einen Vergessenheitstrank (FAS I_{400}). Koll, eine Art Troll, besitzt ein zweiteiliges Horn: wer von dem untern Teile trinkt, vergißt alles; wer vom obern trinkt, wird davon wieder geheilt (FAS II_{399}). Der Zwerg Möndul will eine Frau berücken und reicht ihr einen Trank; sie verliert das Gedächtnis und erhält es erst durch einen Erinnerungstrank des Zwerges zurück (FAS $III_{298\,ff.}$). Die zauberkundige Grimhild endlich reicht Sigurd einen Trank, nach dessen Genuß er Brynhild vergißt (Vǫls. S. 24. 27. 29; Grip. 31. 34).

Der Trank also, der Sigurd den Nibelungen dienstbar macht, drückt sein Verfallen an die dämonischen Mächte aus, und die Liebe der Unterirdischen schlägt auch ihm zum Verderben aus. Auch der Name Grimhild (die verlarvte Kämpferin) erinnert schon begrifflich an Nibelungen, Huldern (die Verhüllten), und sein Gebrauch ist durchaus auf dämonische Wesen beschränkt. In der nordischen Überlieferung vom Vergessenheitsmotive haben wir die Bewahrung eines in der trümmerhaften deutschen Überlieferung der Nibelungensage verschollenen Zuges zu sehen.

Selbst mit Göttinnen buhlen die lüsternen Elfen. Vier Zwerge, die ein kostbares Halsband geschmiedet haben, über-

lassen es Freyja erst, nachdem sie jeden von ihnen ihre Gunst gewährt hat (FAS I$_{391}$). Loki schmäht Freyja, alle Asen und Elben mit ihrer Liebe beglückt zu haben (Lok. 30).

Wie nach blühenden Jünglingen und schönen Jungfrauen tragen die Elben Verlangen nach kleinen gesunden Kindern, die sie mit Gewalt oder List rauben, und an deren Stelle sie die eigenen unterschieben. Zeichen, die die elbische Abkunft des Wechselbalges lehren, sind, daß es wie ein Unhold anzusehen ist und nicht wie Menschen, bleich wie Bast, fahl wie Asche (Thidreks. S. 169).

Will man den Wechselbalg los werden, so braucht man ihn nur nach der Kirche zu tragen, dann stirbt er; oder man prügelt ihn und hält ihn hart, dann kommt die Elbin und tauscht ihr eignes Kind wieder gegen das fremde ein.

So häßlich der Wechselbalg ist, so schön sind die elfischen Eltern an Gestalt. Sie sind weit schöner als andere Menschengeschlechter in den Nordlanden (FAS. I$_{387}$). Alfhild war die schönste von allen Frauen, wie ja überhaupt die Bewohner von Alfheim von hübscherem Aussehen waren als irgend ein anderes Volk zu jener Zeit (Herv. S. 1). Der Zwerg aber hat Kindesgestalt, ist alt und häßlich, langnasig, von erdbrauner Farbe. Weil ihn das Licht nicht bestrahlt, hat er das Gesicht eines Toten. Daher nennt Thor den Zwerg Alwis bleich um die Nase, wie wenn er bei Leichen die Nacht gelegen habe (Alv. 2).

Die Wohnung der Lichtelfen ist nach der Edda bei dem Wanengotte Frey. In den Elfen und Wanen sind ja die milden und wohltätigen Stimmungen der Luft und des Wetters persönlich geworden, beide gebieten über Sonnenschein und Wind. Die Volkssage weist ihnen ein ausgedehntes Reich in Bergen, wilden und unzugänglichen Schluchten, Hügeln und Klüften an, das mit Gold und Silber angefüllt ist.

Eine Jungfrau, die acht Jahre bei dem Bergkönig im Felsen geweilt hat, antwortet der Mutter auf ihre Frage, wo sie die lange Zeit gewesen sei: „Ich war so lang auf der blumigen Heid" (S.). In den Elfengärten sind Bäume von herrlicherem Grün, als man je gesehen, und Früchte, die

nirgends ihresgleichen haben (S.). Des Elbenkönigs Gudmunds Reich „Unsterblichkeitswiese“ im Lande „Glanzgefilde“ ist ein nordisches Paradies. Oben auf der Erde haben die Elfen Lieblingsplätze, Wiesengründe, einsame, abgeschlossene Waldgegenden, auch besondere Bäume, unter denen sie sich gern aufhalten.

Ihre Lebensweise ahmt die menschlichen Einrichtungen nach. Sie leben manchmal frei, zumeist aber in grossen Genossenschaften unter einem Oberhaupte. Es gibt Elfen- und Bergkönige. Auf Island wird der von Hans Sachs bekannte Schwank, „die ungleichen Kinder Evä“ von den Elfen erzählt. Nach der 1774 verfaßten isl. Kirchengeschichte des Finnus Johannaeus beherrschen sie zwei Vizekönige, die abwechselnd, jedes zweite Jahr, von einigen Untertanen begleitet nach Norwegen segeln, um sich dort dem Könige des ganzen Stammes vorzustellen und ihm einen genauen Bericht über das Betragen, die Treue und den Gehorsam seines Volkes abzustatten; die Begleiter sind dazu da, die Vizekönige anzuklagen, wenn diese die Grenzen der Gerechtigkeit oder Sittlichkeit überschritten haben.

Wie die Menschen beschäftigen sich die Elben mit Viehzucht.

Die norw. Huldern treiben Vieh vor sich her, das blau ist wie sie selbst. Die Meerfrau hütet schneeweißes Vieh auf Inseln und am Strande; Elbinnen versprechen als Lohn zwölf weiße Stiere (S.). Auf den Färöer glaubt man, daß große fette Kühe unsichtbar unter dem übrigen Vieh weiden, die dem Meere entsteigen, milchreicher als irdische Kühe und gern gesehen von den Bauern — unverwandt blicken sie nach dem Wasser. Die Zwerge haben in den Bergen goldgehörnte Kühe (N.). Aus dem Wasser steigt ein mausfahler oder apfelgrauer Stier hervor, mischt sich unter die Herden der Menschen, zeugt mit den Kühen riesenstarke Kälber und kann sich auf wunderbare Art unsichtbar machen. Eine alte blinde Frau ruft aus, als sie das Kalb brüllen hört: „Das ist das Gebrüll eines Elfen und nicht eines lebendigen Wesens, ihr werdet wohltun, es sogleich zu töten!“ Aber wegen der Schönheit des Tieres hört niemand auf sie. Das Kalb wächst gewaltig heran und durchbohrt mit den Hörnern im vierten Jahre seinen eigenen Herrn (Eyrb. 63). Dem Vieh der Meerfrau legte man Michaeli Futter aus (S.).

Auf Island haben die Geächteten, die Leute, die außer-

halb des Gesetzes stehen, vielfach das Wesen der Elben angenommen: sie haben ihren besonderen Haushalt, eigene Herden und holen sich Weiber von den Menschen, wie die elbischen Geister. Gretti ist das älteste Beispiel dafür, daß ein Verurteilter zu ihnen in Verbindung gesetzt wird (Grettis S. 61/2).

Besonderes Gefallen finden die Elfen am Tanz. Bei Sonnenuntergang kommen sie herangeschwebt, zart und fein gebaut, von unbeschreiblicher Schönheit und Lieblichkeit, zart wie die Lilie und weiß wie der Schnee. Die Zeit ihrer Spiele in duftiger Nacht auf tauigem Rasen dauert bis zum Hahnenschrei, und wenn sie nicht vor dem dritten Hahnkrat verschwunden sind, wie der wallende Nebel vor der aufgehenden Sonne, werden sie „taggebannt" und müssen auf demselben Flecke stehen bleiben, auf dem der Hahnenruf ihr Ohr erreichte.

Herr Oluf macht sich auf vom Hause der Mutter zur Braut, die harrend im Brautgemache sitzt, um sie heimzuführen. Aber in den Hainen, wo er mit seinem Falken und Hunde zu jagen pflegte, hat ihn die Elfenfrau bemerkt und lauert ihm auf, um ihn in ihre Arme zu schließen und bei den verführerischen Tönen des Saitenspiels an seiner Hand über das Gras im Ringeltanze dahinzuschweben. Das Ohr des Bräutigams vernimmt wunderliebliche Musik, und die Tochter des Elfenkönigs tritt hervor und reicht ihm das Händchen weiß: Komm, junger Gesell, tanz' mit mir im Kreis! Läßt er sich fortreißen, so wird er in das Elfenreich entführt, und lassen ihn die Elfen wieder ziehen, so ist er lange Jahre abwesend gewesen, die ihm wie eine einzige Stunde dahingeschwunden sind; die Braut aber ist lange, lange gestorben. Antwortet er jedoch auf die Aufforderung der Elfenbraut zum Tanze:

Nicht tanzen will ich, noch tanzen ich mag,
Denn morgen ist mein Hochzeitstag —
So tut sie einen Schlag ihm auf das Herz:
Noch nimmer fühlt er solchen Schmerz.
„Willst du nicht treten zum Tanze mit mir,
Dann send ich Tod und Unheil dir."
Herr Oluf wendet den Rappen sein,
Seuche und Krankheit ziehn hinter ihm drein.
Als am Morgen die Sonne ihr Auge aufschlug,
Drei Leichen man aus dem Schlosse trug.
Das war Herr Oluf und seine Maid,
Und die Mutter, die starb vor Kummer und Leid (D. S.).

Eine Magd soll dem Kobold am Julabend Rahmgrütze bringen, setz ihm aber Hafergrütze mit saurer Milch vor. Da schießt der Niss auf si zu und beginnt mit ihr einen Tanz, der bis zum Morgen währt, wobe er singt:

Den Brei assest auf ganz dem Kobold du,
Ei, so tanz auch, so tanz mit dem Kobold du (N.).

Verbunden mit der Liebe zum Tanz ist die Lust zu Musik. Unbeschreiblich ist der Zauber, den der Gesan der Elfen auf die ganze Natur ausübt, alles horcht auf un scheint gleichsam zu erstarren. Wenn die Zwergtochte Ulfa den Runenschlag auf der Goldharfe schlägt, vergesse die Tiere des Waldes, wohin sie springen, die Fische der Flu wohin sie schwimmen wollen, der Falk auf dem Zweig breitet die Flügel aus, die Wiese blüht, und alles belaub sich. Wenn die Jungfrau des Elfenhügels ihr Lied anheb hält der gewaltige Strom inne, die Fische spielen mit ihre Flossen, die Vögel im Walde beginnen zu zwitschern. Un gekehrt, wenn der Bräutigam die vom Neck hinabgezogen Braut durch Harfenschlag zurückheischt, so spielt er di Vögel vom Zweige, die Rinde von der Birke, das Horn vo der Stirne des Stieres, den Turm von der Kirche und zulet die Braut aus den Wellen auf sein Knie. Eine solche süße Musi heißt in Schweden Elbenspiel, in Norwegen Schlag, Spiel de Huldrevolkes, in Island Weise, Schlag der Lieblinge.

Die Tochter eines Bauern hat von einem Elben ein Kind. Des Abenc singt der elbische Vater draußen vor dem Fenster seinem Kinde ei wunderbar schönes Lied, das das Kind zum Schlafen bringt, ihm Glüc und Segen wünscht, gute Ratschläge erteilt und kluge Sprüche beifü (Isl.). Der Huldrenschlag geht in Molltönen und hat einen einförmige klagenden Ton. Die Bergbewohner haben sie von den Unterirdische gelernt, indem sie ihnen zwischen Hügeln und Felsen horchten. Es gil im südlichen Schweden eine Melodie, die Elfenkönigs-Weise genannt, d viele von den guten Spielern wohl kennen, aber nie zu spielen wage Denn sobald sie beginnt, werden Jung und Alt, ja sogar leblose Wese gezwungen, zu tanzen, und der Spieler kann nicht aufhören, bis er i stande ist, die Arie rückwärts zu spielen, oder bis jemand hinter ihn tri und die Saiten der Violine durchschneidet (E. M. Arndt, Reise durc Schweden). Für ein graues Schaf unterrichtet der Niss die Leute i Geigenspiele (N.). Vor allem sind die Wassergeister musikliebend (s. u.

Die Elfen sind anstellig, geschickt, schaffenslustig un

kunstreich; bei steigender Kultur wurden sie die besten Handarbeiter, die Techniker der Götter. Sie verfertigen Odins Speer Gungni und Ring Draupni, Sifs goldenes Haar, Freyjas Halsschmuck, Freys Schiff und Eber, und die Kette, mit der der Wolf Fenri gefesselt wird. Die an. Literatur ist reich an Erzählungen von der Geschicklichkeit der Zwerge in künstlicher Schmiedearbeit, von ihnen stammen meist die berühmten Waffen, Rüstungen und Schwerter, in unterirdischen Schmieden gehämmert. Der Isländer nennt einen kunstfertigen Arbeiter „geschickt wie ein Zwerg" und kunstreiche Arbeit „Zwergenarbeit". „Zwergarbeit" heißt der glänzende Bergkristall, weil die Zwerge im Innern der Berge die edlen Metalle und Steine bereiten (N.). Die Spinne und das Spinnengewebe heißen Zwerg und Zwergnetz.

Große Weisheit ist ihr Teil. Alwis, der vollkommen Weise, geht mit Tor eine Weisheitswette ein; er hat die neun Welten alle durchwandert und acht gegeben auf alles. Zwei Zwerge stellen den Dichtermet her, in dessen Besitz dann Odin kommt. Ritter Oluf versprechen die Elbinnen starke Runen, sie wollen ihn lehren, Runen schneiden, schreiben und lesen (D.). Ihre zauberischen Gesänge wurden Runen genannt; das bezaubernde Harfenspiel der Zwergtochter Ulfa, die Ritter Tynne in ihr Reich lockt, heißt Runenschlag, und der Ritter wird aus den Runen, in die er durch dasselbe gebunden ist, durch Hilfe von Runenbüchern wieder gelöst (S.).

Sie weissagen und verkündigen bevorstehendes Unglück, besonders den Wassergeistern ist der Blick in die Zukunft geöffnet.

Wie sie Schaden und Krankheiten anrichten, so können sie diese auch heilen. Thorward bringt den Alfen ein Opfer aus Stierblut und wird von einer schweren Wunde geheilt (Kormaks. S. 22).

Als verschlagen und listig werden sie überall geschildert. Alberich-Alfrik „Alfenkönig" wird der grosse Stehler genannt (Thidreks. S. 16), andere Zwerge heißen Althjof (Erzdieb), Hlethjof (Hügeldieb), Fundin (Findig), (Vgl. 11, 13, 15).

Sinnesart und Neigungen der Elfen zeigen eine eigen-

tümliche Mischung von Gut und Böse, List und Aufrichtigkeit. Beispiele bedarf es nicht weiter. Ein gewisses neckisches Wesen, das sie in der Volkssage regelmäßig an sich tragen, muß ihnen schon im Heidentume beigelegt worden sein. Ein boshafter Störenfried wird Rotelbe genannt (Nj. 45). Aber daneben kommt ihre Gutmütigkeit immer wieder zum Vorscheine. Niemand soll ein gegebenes Wort brechen, sagt Alwis (Alv. 3). In Island glaubt man, daß sie Recht und Billigkeit in allen Dingen üben. Unbezweifelt ist die Treue der Hausgeister, die keine Unredlichkeit dulden und deshalb selbst das Gesinde strafen. Obwohl sie ein verborgenes, heimliches Leben führen und nur in der Nacht munter und tätig werden, wenn die Menschen schlafen, so bedürfen sie doch oft deren Hilfe, namentlich bei Geburten, und sie lohnen diese durch reiche Geschenke und Gaben wunderbarer Art. Aber man muss davon schweigen und darf das Geheimnis nicht verraten, sonst schwindet ihre Glücksgabe.

In der eddischen Dichtung treten die Elben häufig in der Gesellschaft der Asen auf, und zwar schließen sie sich an die Götter, nicht an die Riesen an. Daß mehrfach nach den Elfen Menschen genannt werden, weist auf ein freundliches Verhältnis dieser zu jenen hin: gut scheint die Benennung nach den Elben (Sk. 39).

Zwerge.

Die Elfen, die in den Bergen und unter der Erde wohnen, heißen Zwerge, Bergvolk (dän.), rabvolk (norw. Haugfolk), Huldren (norw. fär.), Erdelfen, Erdfolk (schw.), Unterirdische. Unter Steinen steht das Haus des Zwerges Alwis. König Sweigdi kam in Schweden auf ein großes Gehöft, „Stein“ genannt; da war ein Stein hoch wie ein großes Haus, und unten bei ihm saß ein Zwerg. Er redete den König an und forderte ihn auf, einzutreten. Alsbald schloß sich der Stein, und Sweigdi kam nie wieder (Yngl. S. 12). In der schw. Ballade „Ritter Tynne“ wird das Leben und der Haushalt des elfischen Bergvolkes geschildert. Im Berge ist alles mit

Erzen beschäftigt. Die Bergkönige spielen Goldtafel und kleiden ihre Mannschaft in Eisen, die Zwergfrau legt Gold in den Schrein. Die schöne Tochter Ulfa aber schleicht sich hinaus und schlägt den Goldklang der Harfe an, um den Ritter zu bezaubern. Nachdem dieser auf dem Goldstuhl geschlummert, wird er von den Runen entbunden und erhält zum Abschiede wunderbare Waffen und herrliche Kleinode. Arndt hörte von einer schwed. Führerin, daß sie in Häusern voll Gold und Kristall leben und tanzen und trinken; sie hatten alles Gold und Silber in den Goldberg gebracht, das die Leute im großen russischen Kriege vergraben hatten. Auf den Färöer wohnen die Zwerge in grossen Steinen oder in Hügeln unter Blöcken, solche Zwergensteine findet man weit und breit auf den Inseln wie auch in Island. Vom Gestein hallt aller Klang, aller Wesen Sprache wider, und noch heute heißt das Echo im Norden Zwergrede; ein fär. Volkslied läßt in den Bergen, in jedem Fels diese Zwergsprache singen.

Die Zwerge sind die besten Schmiede; von ihnen lernten die Menschen zuerst den Stahl im Wasser härten; früher dehnten sie das Eisen aus und schmiedeten es, indem sie es kalt mit dem Hammer schlugen. Die Zwergenwerkzeuge schmieden von selbst. Am Fuße der Steine, wo sie wohnen, kann man oft Asche liegen sehen, die aus ihrer Schmiede herausgefegt ist. Ihre Stärke beruht in einem selbstgefertigten Gürtel: bekommt ein Mensch diesen in seine Gewalt, so kann er den Zwerg zwingen, zu schmieden, was er verlangt, und die seltensten Kleinode zu liefern (Fär.).

Wie die Volkssage wissen auch die ältesten Mythen, dass die Zwerge treffliche Schmiede sind.

Wölund, der Elbenfürst, war der geschickteste von allen Männern, von denen die alten Sagen zu berichten wissen und mit einer Schwanjungfrau vermählt. Durch seinen Reichtum und seine Kunst erweckte er den Neid des Königs Nidud von Schweden. Er wurde in der Nacht überfallen, gelähmt und auf einer kleinen Insel in eine einsame Werkstätte gesetzt, wo er Schwerter und Bauge, Brustspangen und Ringe und andern Schmuck dem Könige schmieden mußte, bis er Gelegenheit fand, sich furchtbar an diesem zu rächen und in einem Flügelkleide zu fliehen (Vgl.).

Regin war geschickter als alle Menschen und seinem Wuchse nach

ein Zwerg. Er war klug, grimmig und zauberkundig. Er schmiedet dem jungen Sigurd einen Stahl, der den Amboß spaltet und die Wollflocke durchschneidet, die vom Strome dagegen getrieben wird (Reg.). Högnis Todesschwert ist von Zwergen geschmiedet und bringt jedesmal einem Manne den Tod, wenn es entblößt wird; nie wird ein Hieb mit ihm vergeblich geführt, und nimmer heilt die Wunde, die es geschlagen. Mit dieser Waffe kämpft Högni gegen Hedin, der ihm die Tochter entführte, und er weist die Sühne ab, weil sein Schwert einmal gezogen ist (Sk. 10). Die von Zwergen geschmiedeten Schwerter beißen durch Eisen und Stein und können nicht bezaubert werden (Gisla S. Surss. 80).

Loki fing den Zwerg Andwari („der Vorsichtige"), der zu Zeiten als Fisch im Wasser lebte, mit einem Netze und verlangte, daß er, um sein Leben zu lösen, alles Gold auslieferte, das er in seinem Steine habe. Der Zwerg gab all sein Gold her, doch verbarg er in seiner Hand einen kleinen Goldring, durch den er seinen Besitz immer wieder mehren konnte. Als Loki auch diesen an sich riß, sprach der Zwerg, daß der Ring jedem, der ihn besitze, den Tod bringen sollte (Sk. 4; Reg.).

Die mit Unrecht gewonnene Zwergengabe wird ein Fluch für alle ihre Besitzer — das ist ein Lieblingsgedanke der alten Dichtung:

König Sigrlami sieht bei Sonnenuntergang im wilden Walde einen großen Fels, bei dem zwei Zwerge stehen. Er bannt sie mit einem Zaubermesser außerhalb des Steines fest. Da baten sie, ihr Leben lösen zu dürfen, und der König legte ihnen auf, ihm ein so vortreffliches Schwert zu schmieden, wie sie vermöchten: Griff und Mittelstück sollten von Gold sein, Scheide und Gehäng mit Gold beschlagen; es sollte niemals brechen noch rosten, Eisen und Stein wie Tuch schneiden und in Schlacht und Einzelkampf immer den Sieg haben. Weil die Zwerge aber wider ihren Willen die Waffe hämmern mußten, verhängten sie einen Fluch über das Schwert Tyrfing: „es soll eines Mannes Tod sein, so oft es gezogen wird, und mit ihm sollen die drei größten Neidingstaten verübt werden; es soll auch dein Tod werden!" (Herv. S. 2.)

An Bjarnarson fängt einen Zwerg und läßt sich von ihm als Lösegeld Bogen und Pfeile schmieden, mit denen jeder Schuß trifft. Beide trennen sich aber freundlich, einander beschenkend (FAS II_{326}).

Egil, der Einhändige, der schwer an einer Wunde leidet, die ihn seine Hand gekostet hat, sieht ein Zwergenkind aus einem Felsen kommen, das in einer Schale Wasser schöpft. Er zieht sich mit seinen Zähnen einen Ring von der Hand und läßt ihn für das Kind in die Schale fallen. Zum Danke heilt ihm dessen Vater seine Wunde und schmiedet ihm überdies ein Schwert, das er so geschickt am Ellenbogen befestigte, daß Egil es so leicht führte, wie mit unverletzter Hand (FAS III. K. 9, 11).

Höther überlistet Miming und verlangt als Lösegeld dessen Schwert

und Spange; durch die Waffe findet Baldr den Tod, und die Armspange hat wie Andwaris und Odins Ring die wunderbare, geheime Kraft, daß sie die Schätze ihres jedesmaligen Besitzers vermehrt (Saxo 70, 71).

Thorstein findet in einem Waldgereute bei einem großen Steine einen Zwerg, der sich wunderlich geberdete, weil ein Adler ihm sein Kind geraubt hatte. Da schoß Thorstein nach dem Adler und traf ihn unter die Schwingen, daß er tot zur Erde fiel; den Knaben fing er auf und brachte ihn dem Vater. Dieser war sehr erfreut und schenkte ihm ein Zauberkleid, das stark und unverwundbar machte, einen Silberring, mit dem er nie Mangel leiden würde, einen Stein, der ihn unsichtbar machte und einen Feuerstein, mit dem er Hagelwetter, Sonnenschein und Feuer erregen könne (FMS III$_{179}$). — Halfdan besucht seinen Pflegevater, den Zwerg Lit, der im Walde in einem Steine wohnt und bittet ihn, ihm ein in der Gewalt eines Unholdes befindliches Horn zu verschaffen. Der Zwerg tut es, obwohl er dabei sein Leben wagt. — Thorstein wendet sich in schwerer Bedrängnis an den Zwerg Sindri, der auf einer Insel in einem Steine lebt. Er trifft dessen Kinder, beschenkt sie und wird auf deren Fürsprache mit einem wunderkräftigen Messer ausgerüstet, und angewiesen, in der Not ihn zu Hilfe zu rufen. Später hilft sein „Geselle“ ihm noch einmal, indem er seine Banden zerschneidet und das Schloß seiner Fesseln aufbläst (Thorsteins. S. Víkingss. = FAS II. K. 5, 6, 22, 23, 25).

Der Zwerg belohnt also eine Gefälligkeit, die ihm erwiesen und zeigt sich treu, wenn er sich einmal zum Dienst verpflichtet hat. Wie er das rote Gold und das dunkle Erz zusammenschlägt und schmilzt, so schmiedet er auch klugen, scharfen Rat, kennt die Geheimnisse der Natur und weiß Wunden zu heilen.

Der Zwerg Möndul kommt an den Hof eines Jarles, um sich ein schönes Weib zu stehlen, eignet sich widerrechtlich ein Kleinod an, wälzt den Verdacht auf einen Unschuldigen, den er dem Tode nahe bringt, und dessen Frau er verführt, wird aber von Hrolf überrascht und gefangen gesteht seine Schuld ein, heilt die verblendete Frau und erweist sich fortan als treuer Geselle (S. 108). Er begleitet ihn auf seinen Kriegsfahrten und verbindet nach der Schlacht mit großem Geschick die Verwundeten. Als dem Hrolf hinterlistig beide Füße abgehauen werden, salbt er sie und bindet sie mittelst Radstäbchen an die Stumpfe fest. Darauf legt er den Verwundeten mit den Füßen gegen das Feuer und läßt ihn drei Tage liegen, daß es gut an einander buk. Darauf war Hrolf heil und konnte gehen wie zuvor. „Wenn aber manchen solches unglaublich dünkt, so kann ihm jeder Zeugnis hiervon geben, der es gesehen und gehört hat“ (a. a. O. 25). Ein andermal verfolgt Hrolf einen Hirsch und kommt gegen Abend an einer Lichtung im Walde zu einem schönen, grasbewachsenen Hügel. Der Hügel öffnet sich, und eine Elbin in blauem Mantel kommt

heraus. Sie beklagt die vergebliche Mühe, die er gehabt, aber sie gelobt, ihm den wunderbaren Hirsch zu verschaffen, der ihr gehört, wenn er ihr in den Hügel folgen und ihrer Tochter helfen will, die seit 19 Tagen in Geburtswehen liegt und nur erlöst werden kann, wenn ein wirklicher Mensch sie berührt. Hrolf folgt der Elbin und kommt in eine schöne Wohnung. Die kranke Frau wird gesund, als er sie berührt, und er erhält zum Danke den Hirsch und einen Goldring, der die Eigenschaft hat, daß sein Träger sich weder bei Tag noch bei Nacht verirren kann (FAS III$_{276}$).

Daß das menschliche Auge mit Elbensalbe bestrichen geistersichtig wird, kehrt in vielen Sagen vor den Huldern in Norwegen und den Zwergen in Deutschland wieder. „Zwergarbeit" nennt man altes Eisengerät, dem man Heilkräfte gegen gewisse Krankheiten beilegt (N.).

Da man den Finnen (d. h. Lappen) die Kunde der Zauberei zuschrieb, wurde Wölund, dessen Geschicklichkeit zauberisch erschien, mit seinen Brüdern zu Söhnen eines Finnenkönigs. Die Bezeichnung Finn wurde auch sonst Elben gegeben; Finn ist ein Zwergenname (Vǫl. 16), und Finnsleif ist, wie Högnis Schwert, eine von Zwergen nachgelassene Waffe.

Hausgeister und Landgeister.

Der deutsche Kobold ist der Kobwalt d. i. der im Koben (im Hause, in der Hütte, im Stalle) Waltende, Herrschende oder der Kobhold, d. i. der Hausholde. Von den annähernd 50 Koboldnamen des Nordens sind die wichtigsten: I. Die erste Reihe hängt mit der Wohnung des Menschen zusammen: schw. tomtekarl, tomtegubbe, tomtkall, ist „Hausmann", „Hausgreis", „Hausalter", norw. tomtevätte „Hauswicht", schwed. bolvättar, „Wichtel der Wohnung", dän. gaardbo, „Bewohner des Hofes", gaardbuk, „Puk des Hofes", norw. gardvord, „Schirmer des Hauses", schw. gårdsråd, „der im Hause waltende", norw. gardsbonde „der im Hause Ansessige"; bestimmten Bezug auf die menschliche Wohnung haben ferner die norw. Zusammensetzungen mit tun (an. Hofplatz, Zaun) und tufte (an. tupt Bauplatz): tunkall (Hofalter), tunvord (Hofschirmer), tufte-volk, tufte-bonde, -gubbe, -kall. II. Die zweite Reihe bezeichnet den Popanz als den plötzlich daher-

fahrenden, durch sein jähes Erscheinen erschreckenden und ist von der Wurzel beug gebildet (vgl. Bö = jäher Windstoß), schw. buse, dän. busemand, bussemand, bussetrold. Zu derselben Wurzel gehört an. púki, dän. puge, dän. schw. puke, norw. bokke; Puck (gård-hús bukk) hat also nichts mit Bock zu tun, er ist der Haus- und Hofbutz, im Gegensatze zu den norw. houbukken, den Bergbutzen, nicht den Hügelböcken. Aber durch Mißverständnis und Volksetymologie hat man vereinzelt dem Hausgeiste Bocksgestalt beigelegt, ebenso dem Julebuk, Julebok, Julevätten, d. h. dem Weihnachtsbutze, Weihnachtswichtel, der sich im Sommer in den Wäldern aufhält. Durch die falsche Deutung aus Bock wird auch an manchen Orten seine mimische Darstellung beeinflusst. Die Masken des Julbockes und der Julgeiß sind ursprünglich Nachahmungen der Erdwichteln, und das Speiseopfer, das man ihnen bringt, eine Schüssel Grütze, damit sie dem Hause gewogen bleiben, stellt sie in die Reihe der Kobolde. III. Die mit bise, gubbe, kall zusammengesetzten Namen bezeichnen den Hausgeist als den Alten. Kosenamen sind Hannpeiter (Johann Peter), Chim (Joachim), Hás (Hans), Michel und vielleicht Nisse, Nis, klein Niels — wenn Niss Koseform zu Niels ist —, d. h. der heilige Nikolaus hat den alten Hausgeist verdrängt (andere erklären ihn als den „Geschäftigen" oder als einen Alpnamen: ahd. hneigjan, hnîgan — norw. Nisse god dreng, schw. goa nisse (Niels guter Junge, Niels Gutknecht).

Alle diese Namen stammen wohl aus der Zeit her, da der Hausgeist als unbedingt gut und den Menschen freundlich angesehen wurde — wenn auch die alte Überlieferung bereits holde und unholde Wichte kennt —; fast alle deuten auf Haus, Hof, Wohnung hin, auf den Platz, wo das Haus erbaut ist, auf den im Hause seßhaften Geist. Die Volkssage ergibt folgende Züge zum Verständnis seines Wesens: überall leben Wichte; man muß sie um Erlaubnis bitten, den Bauplatz auszuwählen; in jedem Hause sind Wichte, und sie bringen Glück, wenn sie dort bleiben und unter der Türschwelle wohnen. Darum wird der Niss seinem Wesen nach der Geist des Platzes sein, auf dem die menschliche Wohnung

steht; wo das Haus aufgeführt wird, da lebt er; gefällt es ihm bei dem Menschenvolke, so bleibt er unter ihnen als der gute, segnende Hausgeist, und sie bringen ihm aus ihrem Überfluß Opfer. Er ist der Stammvater der im Hause wohnenden Familie, und als solcher ist er Hüter, Mitarbeiter und Helfer des von ihm gegründeten Hauswesens.

Kein Haus hat Gedeihen, wenn nicht ein Niß darin ist, und wohl den Mägden und Knechten, wenn sie bei ihm in Gunst stehen! Sie können sich zu Bette legen und brauchen sich garnicht um ihre Arbeit zu bekümmern. Dennoch finden die Mägde des Morgens die Küche gefegt und Wasser und Holz getragen, und die Knechte die Pferde im Stalle wohl geputzt und gestriegelt: jedes Ding ist an seinem Platze. Droht des Nachts, wenn die Leute im Hause schlafen, irgend eine Gefahr, so kommt er still und freundlich, leicht und gelinde zu dem schlafenden Hausherrn und weckt ihn. Besonders sorgt er für die Pferde und Kühe. Der Stallknecht füllt die Pferdekrippe, es ist aber der Tomte, der das Pferd fett macht (S.). In einer Zeit, wo die Bauern gemeinschaftlich ihr Feld bebauten und oft nicht wußten, wie sie ihr Vieh durch den Winter bringen sollten, mußte der Niß bringen, was sie selbst nicht besaßen oder verschaffen konnten. Der stahl, was er fand und brachte es dem ausgehungerten Vieh seines armen Freundes im niedrigen Bauernhofe. In Dänemark kennt man Zauberpuppen, Dragedukker = Tragpuppen, d. h. Puppen, die Reichtümer nach Hause zu ihrem Besitzer tragen. Auf Island bringen einem in der Julnacht auf dem Kreuzwege sitzenden Manne Elfen von allen Seiten Schätze heran, um ihn mit sich zu ziehen, bis der Tag aufgeht, und der Mann aufsteht und spricht: Gott sei Lob, nun ist ringsum Tag. Da sind all die Schätze sein. Schon die altnorw. Gesetze verbieten das Draußensitzen auf den Kreuzwegen während der Jul- und Neujahrsnacht, um mit Hilfe des Zaubergottes Odin und der Geister der Verstorbenen einen Blick in die verborgenen Schätze der Erde und in die Zukunft zu tun (S. 50).

Der Niß dient um Lohn, fordert seinen Lohn, und erhält er nicht, was ihm zukommt, wird der Bauer es teuer

bezahlen müssen. Was in späteren Zeiten als Lohn betrachtet wird, war früher das Opfer, durch das man den guten Willen des Wichtes gewann und damit Hilfeleistungen, Glück, Gedeihen und Überfluß erhielt. Noch immer setzen die Leute jeden Sonnabend für ihn Buchweizengrütze beiseite, wie auf dem Hofe seit undenklichen Zeiten getan worden. Die Grütze wird unter einen Stein gestellt, und immer wurde dabei für Butter gesorgt; dann holte der Niß sein Essen von dort. Der reiche Bauer pflegte alle Weihnachtsabende eine Schüssel Grütze für den Tomte in die Dreschtenne zu setzen, und wenn dieser die Speise aufgegessen hatte, füllte er die Schüssel mit Geld (S.). Am Morgen des ersten Christtages erhält er seinen Lohn ausgezahlt: einige graue Friesfetzen, etwas Tabak und eine Schaufel voll Erde, oder das Essen wird für ihn auf den Ofen gesetzt (S.). Ebenso läßt man auch etwas von der Julspeise in der Nacht auf dem Tische stehen; denn in der Julnacht kommen die abgeschiedenen Familienmitglieder, und da sollen auch sie etwas Gutes haben (S.). Nicht nur in Küche und Keller, am Herd und im Stall wohnen die Hausgeister; sondern auch unter dem Boträd (Baum der Wohnung), Vårdträd (Schutzbaum, von dem das Glück der Familie abhängt), Tunträd (Hofbaum), heiligen Bäumen, die in der Nähe des Hofes oder auf dem Hofplatze standen, wurden Gebete gesprochen, und man goß, um Unglück, Krankheit, Not von Mensch und Vieh abzuwenden, ihm Milch oder Bier über die Wurzeln. Auch Tomteträd (Hausgeisterbäume) wurden solche Bäume genannt, und in oder unter ihnen wohnten die Tomtegubbar (die Alten im Gehöfte). Der Tomtegubbe aber ist der Niß, des Bauers treuester Helfer und Schutzgeist. Auf Opfersteinen wurde Geld gespendet.

Schlechte Behandlung treibt den Niß vom Hofe. Dazu gehört merkwürdigerweise das Geschenk von einem Paar neuer Schuhe oder einer Kleidung. Statt sich dankbar dafür zu erweisen, geht der Niß hoffärtig seines Weges, erklärt, nun stehe ihm das Dienen nicht mehr an, und sein Wohltäter muß seine Hilfe entbehren; oder auch, er verläßt ungern und unwillig seinen Platz und klagt: ach, nun wissen

sie es! oder: ausgelohnt! Vielleicht ist das Geschenk der Kleidung oder der Schuhe ursprünglich als ein Aufkünden des Dienstes aufgefaßt worden, und darum verläßt der ausgelohnte Kobold weinend seinen Dienst. Oder aber das Motiv ist eine Spielart von der gefangenen Mare, die so lange dienend im Hause bleibt, bis sie ihres geraubten Gewandes wieder habhaft geworden. Ob sich der Wichtel über sein Gewand freut oder härmt, das sind mythisch belanglose Unterschiede, bloße Behelfe der Motivierung zum Ersatze für das alte beiseite geschobene Motiv, daß die Flucht von der Wiedererlangung des Kleides abhängt. Nicht weil er ausgelohnt wird, sondern weil er sich entdeckt sieht, zieht der Niß ab. Eine andere Sagengruppe erzählt, daß die Frau den Unterrock über den Kopf wirft und gebückt rücklings in den Stall tritt, wo der Kobold weilt. Dann erschreckt er, flieht aus dem Hause und kehrt nimmer wieder. Was als grobkörniger bäurischer Scherz erscheint, beruht auf den uralten Glauben, daß Nacktheit erforderlich ist, um die Geister zu vertreiben (s. u. Kultus).

Der Hausgeist hat seine Wohnung nicht unmittelbar im Hause, sondern nur unter der Schwelle, im Stall, in der Scheune, auf dem Boden, unter einem Steine. Dahin wird auch das Opfer für ihn gestellt. Wo viel Wichteln sind, baut man nicht, oder man muß vorher laut seine Absicht aussprechen, daß man hier ein Haus errichten wolle. Sind die Erdelben auf diese Weise unterrichtet, und geben sie der Arbeit ihren Beifall, so hört man in der Stille der Nacht ein Hämmern, Hauen, Lärmen wie von Leuten, die bei voller Arbeit sind. Es sind die Wichtelmännchen, die beim Bau behilflich sind, daß alles gut ausfalle (S.). Unter den Grundstein legt man Geld als Opfer hin, um den auf dem Bauplatze „Waltenden“ (Ra) zu besänftigen und Frieden fürs Haus und Wohlsein für die Bewohner zu gewinnen. Freunde trinken mit den in ein neues Haus Einziehenden auf das Glück des im Hause Seßhaften (Tomtebo-lycka), daß der Tomte bei ihnen bleiben und ihnen Glück schenken möge. Auch im Boträd (Wohnsitzbaum) hausen die Tomtegubbar, die ungesehen dem

Bauer hilfreich in der Wirtschaft zur Seite stehen, sich des Viehs annehmen, das Haus mit Wohlstand begaben und vor Brandschaden schützen (S. N.). Darum darf man diese Bäume nicht fällen, sonst zürnt der Kobold und entweicht mit seinem Segen. Als ein Bauer einen solchen Wohnsitzbaum fällte, hörte er singen: „Wir verloren unser Haus, wir verloren unser Haus — auch du sollst das deine verlieren." Tags darauf brannte das Gehöft nieder. Noch 1774 wurde ein Mann, der von einem Boträd einen Zweig abgehauen, dann aber vor dem Baume einen Kniefall getan und um Verzeihung gebeten hatte, in der Beichte zu einer Buße verurteilt (S.). Daher unterliegt es wohl keinem Zweifel, daß der Niß der Tomtevätte des Bauplatzes ist, der Stammvater der Familie.

Im Jahre 1607 erzählt der Holländer Dithmar Blefken: die Isländer halten sich Kobolde zu ihren Diensten, und der Engländer Martiniere 1675: Die Isländer beten den Teufel an, den sie „Kobalde" nennen, dieser erscheint oft in menschlicher Gestalt. Ihre dienstbaren Geister (Trolles) sind ihnen treu ergeben und sagen ihnen die Zukunft voraus. Diese Geister wecken sie, wenn des Morgens gut Wetter ist, so daß sie sich zeitig zum Fischfange auf dem Meere befinden. — Schon die alte isl. Überlieferung kennt einen Schutzgeist eines gewissen Kodran, der, mit Weib und Kind und allem Hausrate in einem Steine wohnend, den er als sein Erbgut betrachtet, ihm Rat erteilt, die Zukunft verkündet, sein Vieh behütet, kurz ganz den Kobolden der Volkssage gleicht. Sie ist der älteste Typus der vielen Geschichten, in denen der Hausgeist durch christlichen Einfluß in einen Teufel umgestaltet ist, aber auch ein Seitenstück zu dem Abschiede Thors von seinem Volke (s. u.). In Gilja stand ein Stein, den die gesamte Verwandtschaft angebetet hatte, und von dem sie sagten, daß ihr Schutzgeist darin wohne. Kodran erklärte, daß er sich nicht taufen lassen wollte, bevor er wüßte, wer stärker wäre, der Schutzgeist oder der Bischof Darauf begab sich dieser zu dem Stein und „sang" darüber, bis der Stein barst. Da meinte Kodran zu verstehen, daß sein Schutzgeist besiegt war, und er ließ sich taufen (Kristnis. 2).

Legendenartig ausgeschmückt ist dieser kurze, ursprüngliche Bericht in einer anderen Darstellung, die das charakteristische Zerspringen des Steines nicht mehr kennt:

Nach dieser begibt sich der Bischof drei Tage in vollem Ornat unter Gebeten und Psalmgesängen an den Stein, singt darüber und übergießt ihn mit kochendem Weihwasser. Jede Nacht kommt der wahrsagende Geist zu Kodran und klagt mit trauriger Miene, angstvoll wie von Furcht erfüllt über die böse Behandlung, die er und seine kleinen Kinder erdulden müßten. Während der Kobold sonst im Glanze, mit freundlicher Miene und prächtig gekleidet erschien, naht er jetzt mit trauervollem Angesichte und beginnt mit weinerlicher Stimme in der dritten Nacht den Weheruf: „Dieser elende Betrüger, der Bischof, hat mich meines gesamten Besitzes enteignet, meine Herberge verdorbén, über mich siedendes Wasser gegossen, meine Kleider benäßt, zerrissen und ganz verderbt, mir aber und meinen Hausgenossen hat er ohne Buße Brand gestiftet und hiermit mich mit Gewalt weit hinaus in Öde und Verbannung getrieben. Wir aber haben jetzt Zusammenleben und Freundschaft zu lösen, und das alles kommt allein von deiner Treulosigkeit. Denke darüber nach, wer von jetzt an so treu deines Besitzes hüten wird, wie ich es bisher tat. Du nennst dich rechtschaffen und zuverlässig, aber Gutes hast du mir mit Üblem vergolten.“ So trennten sich Kodran und sein Hausgeist in Ärger und durchaus nicht freundlich (FMS I. K. 130 ff.).

Wie jedes einzelne Gehöft, so haben auch ganze Ortschaften, Bezirke und Länder ihre Schutzgeister. Die Volkssage erzählt, daß sich die Nisser zweier benachbarter Gehöfte blutig bekämpften, und daß der siegende Niß den Verehrern des Unterlegenen den Aufenthalt so heiß macht, dass sie gezwungen sind, das Gebäude abzutragen und anders wo wieder aufzubauen. Auch das Altertum kannte neben dem eigentlichen Land-As und Schutzgott Landgeister, von deren Gunst das Glück der Bewohner in hohem Grade abhing (Eg. 58). Man glaubte, daß man sie durch Köpfe mit offenem Munde schrecken könne, und es galt natürlich als ein großes Unglück, wenn die Schutzgeister eines Landes so verscheucht wurden. Auf dem ersten Allthing im Jahre 928 wurde deshalb gesetzlich bestimmt, daß keiner, wenn er irgendwo lande, auf seinem Schiffe am Vordersteven ein Bild mit aufgesperrtem Maule oder gähnendem Haupte haben dürfte, sondern es vorher abnehmen sollte. Daher war es die schlimmste Verhöhnung oder Kränkung, die man einem

Manne zufügte, wenn man eine „Neidstange“ gegen ihn aufrichtete, d. h. wenn man einen Pferdekopf mit aufgesperrtem Maule nach seinem Hofe hingewandt aufsteckte (Eg. 60; s. u. Kultus); denn die Landgeister konnten dann ihren Wohnsitz nicht wieder finden. Ein Isländer sieht des Morgens im Bette durch ein Fenster, wie sich viele Hügel öffnen, und wie jedes Getier sein Bündel rüstet, groß und klein: es sind die Landgeister in Tiergestalt, die sich des neuen Glaubens wegen zum Auszuge fertig machen (FMS II. K. 215). Die Landgeister nehmen auch ihr Land gegen feindliche Angriffe in Schutz; in Tier- oder Riesengestalt treten die Schutzgeister der mächtigeren Häuptlinge des Landes an die Spitze der Landgeister, wie der Häuptling selbst die Verteidigung seines Bezirkes zu leiten hatte. König Harald gebietet einem Zauberer, Island auszukundschaften. Der fuhr in Walfischgestalt rings um die Insel, aber die Landgeister vertrieben ihn als Drachen, Vögel und Bergriesen (s. u. Zauberei).

Wassergeister.

In Quellen und Brunnen, Bächen und Flüssen, Seen, Teichen und Meeren wohnen elbische Wesen (schw. vattenelfv „Wasserelbe“, sjörå „im See waltend“; dän. Hafvolk „Seevolk“). Einzelne Zwerge werden als Wassergeister dargestellt: Andwari bewohnt in Hechtsgestalt einen Wasserfall; Alfrik haust in einem Fluß (Thidrekss. 34). Der Nix oder die Nixe ist die verbreitetste germ. Bezeichnung für den Wassergeist. Ahd. nihhus = Krokodil, an. nykr = Flußpferd zeigt, daß man unter Nix von Haus aus ein märchenhaftes Seeungeheuer, dann einen Wassergeist in Gestalt eines Krokodils oder Flußpferdes verstand. Wahrscheinlich liegt eine germ. Wurzel niq zu grunde = sich waschen, baden; der Nix ist eigentlich ein mit Baden sich ergötzendes Seetier. Man sieht oft die von den Nixen aufgehängte oder über das Gebüsch gespreitete Wäsche: Nebel und Wolken, die an den Bergen und Wäldern streichen. Die Handlung des Waschens selbst dieser geisterhaften Wesen ist von dem Plätschern des

fließenden Wassers abgeleitet: nichesa, Nikse ist die Wäscherin. Zu Zeiten steigt bei der Sonnenwärme aus dem Wasser dicker, schneeweißer Nebel empor, der bald die Gestalt eines Menschen, bald die eines Tieres annimmt und sich verändert, je nachdem er vom Winde getrieben wird. Diese Erscheinung hat zu den zahlreichen Sagen vom Meerweibe Veranlassung gegeben (an. schw. dän. fär. haf = hafsfru), das aus dem Wasser emporgestiegen sein soll, mit langem, lockigem Haar, bald seine schneeweißen Gewänder über die Gebüsche der benachbarten Inseln ausbreitend, bald schneeweiße Rinder auf die Weide treibend. Der Fischer fürchtet sich sehr vor ihrer Erscheinung, weil er glaubt, dann eines schlechten Fanges oder eines heftigen Sturmes gewärtig sein zu müssen (S.). Oft sieht man sie im hellen Sonnenscheine, wenn ein dünner Nebel auf der Oberfläche der See liegt, wie sie auf dem Wasser sitzt und ihr langes goldenes Haar kämmt. Wenn Unwetter die schäumenden Wogen an das Land wirft, breitet sie ihre Gewänder auf den Ufersteinen aus, und das Brüllen der Wogen, das Heulen des von den Bergen niederfahrenden Sturmes klingt, wie wenn sie sich mit dem Bergesherrn zankt (S.). Eigentümlich ist dem Wassermann (an. fär. marmennil „Meermännchen", neuisl. marbendill) das unheimliche Kichern und Lachen (der isl. marbendill lacht laut, bevor jemand ertrinkt): eine lautliche Malerei des plätschernden, ans Ufer klatschend anschlagenden Wassers. Besonders haßt der Wassermann die Müller, weil die Mühlräder den freien Fluß des Wassers hemmen, sich dienstbar machen und in den Machtbereich des Wassergeistes gleichsam störend eingreifen. Daher geht zur Julzeit der Neck aus seinem stillen Wasser in alle Ströme und zerbricht die nicht gehemmten Mühlräder. In Norwegen, dem Lande der brausenden Wasserfälle, wohnt vor allem der Grim oder Fossegrim oder Fossekall (foss, an. fors = Wasserfall, Kall der Alte). Wenn der Nix unter Brücken oder in Strömen wohnt, wird er gewöhnlich der Strom-Mann genannt (schw. strömkarl). Die Wassergeister erscheinen in mannigfacher Tiergestalt. Die isl. Seefrau (hafgýgr, haffrú; meyfiskr „Mädchenfisch") hat goldgelbes Haar

und ist bis zu den Hüften menschlich gebildet, von da ab ist sie aber wie ein Fisch gestaltet und hat einen Fischschwanz. Die fär. Meerfrau gleicht oberhalb des Gürtels einem Weibe mit langen, lichtbraunen Haaren, doch hat sie kürzere Arme und ist unten wie ein Fisch. Wendet sie sich beim Auftauchen aus der See gegen das Boot, so kommt Unwetter; steigt aber der Meermann neben ihr in die Höhe, so gibt es gutes Wetter. Schon das 12. Jahrh. beschreibt die Meerriesin ganz ebenso:

Ihr Wuchs ist einem Weibe gleich, nur niederwärts vom Gürtel ist sie ein Fisch, mit Schuppen und Schwanz und Floßfedern. Ihre Hände sind auffallend lang, die Finger haben Schwimmhäute. Sie zeigt sich zumeist vor schweren Stürmen, taucht oft unter und kommt immer wieder herauf: wenn sie nach dem Schiffe hinblickt und Fische dahinwirft, so fürchten die Leute großen Menschenverlust; verzehrt sie aber, vom Schiffe abgewendet, die Fische selbst, so erwartet die Mannschaft davonzukommen, wenn sie auch heftigen Sturm erleidet (Königsspiegel 16; vgl. FMS IV_{56}, V_{162}).

Der in Flüssen und Landseen, zuweilen auch in der See hausende Wassergeist erscheint in der Regel als Pferd (isl. Wasserpferd), und ist dann grau, seltener schwarz von Farbe. Wenn im Winter das Eis in den Gewässern Sprünge bekommt und kracht, sagt man: der Nyk wiehert (Isl.) Wenn Sturm und Gewitter aufsteigen, erscheint ein großes Pferd mit ungeheuren Hufen auf dem Wasser (N.). Der fär. Nykur hat am Grunde unten in der Tiefe der Landseen seinen Aufenthalt. Mitunter ist er einem schönen kleinen Hengst gleich, der gut und sanft erscheint, und damit lockt er die Leute, sich ihm zu nähern und ihm den Rücken zu streichen; aber wenn sie zufällig den Schwanz berühren, werden sie an ihn gefestet und auf den Grund des Meeres gezogen. Auch in Schweden hat er die Gestalt eines schönen Pferdes, aber seine Hufe sind nach hinten gekehrt; kommt er, von Menschen angeschirrt, in die Nähe von Wasser, so verwandelt er sich augenblicklich in einen Fisch und verschwindet in den Fluten. Schon ein isl. Kolonist Andun spannte einen apfelgrauen Hengst, den er aus dem Wasser kommen sah, vor seinen Ochsenschlitten und fuhr damit sein Heu ein. Nach Sonnen-

untergang aber zerschlug der das Geschirr, stürzte ins Wasser und ward nie mehr gesehen (Land. II, 10). Überhaupt kann sich der Neck allen Tieren gleich machen (fär. vergl. S. 110.)

Oft begegnet der Neck den Leuten in Menschengestalt als stolzer Jüngling, um Mädchen an sich zu locken, und verspricht ihnen Freude und Genuß in seiner Halle, wenn sie ihm folgen wollen.

Der Meermann ist eine stattliche Erscheinung mit grünem oder schwarzem Haar und Bart. Sitzt er als alter Mann auf Felsen und Klippen, so gilt diese Erscheinung den Seeleuten als Vorzeichen von Sturm und Gewitter. Schaukelt er sich aber mit der Goldharfe in der Hand auf den Fluten kleinerer Gewässer, so zeigt er sich in der Gestalt eines Knaben, mit roter Mütze auf dem Kopfe, unter der goldgelbe Locken auf die Schultern herabwallen (S.). So oft Menschen in der See untergehen, zeigt sich ein Seegeist in Gestalt eines kopflosen alten Mannes (N.). Das Erscheinen der Meerfrau bedeutet Sturm und schlechten Erfolg beim Fischen. Die dän. Meerfrauen, die die Stelle der Waldgeister vertreten, haben lange Brüste, die auf der Erde schleppen, und lange, fliegende, gelbe Haare: ihnen setzt der Jäger nach (Un = Odin; Grönjette = Dämon oder Verfolger des Grüns), und wenn er sie erlegt, hängt er sie quer über sein Roß.

Durch die Wassergeistersagen geht ein Zug von Grausamkeit und Blutdurst, der bei den übrigen elfischen Gestalten nicht vorkommt. Die älteste Natur des Nixes ist wild und menschenfeindlich, entsprechend der unheimlichen, oft verderblichen Gewalt der tiefen Wasser. Von Ertrunkenen heißt es, der Nix hat ihn fortgenommen, ihn ausgesogen (D. S.). Ertrunkene, deren Körper nicht gefunden werden, haben die Meerfrauen nach ihrem Aufenthalte geschleppt.

Die niederdrückende Allgewalt der winterlichen, meerumbrausten Natur hat ein ganzes Heer von Gespenstern der Ertrunkenen geschaffen, vor allem das Seegespenst, das in einem halben Boote rudert, und in Winternächten gräßlich draußen in der Bucht heult. Mancher, der sich in schwerer Gefahr noch hätte retten können, ist aus Furcht vor dem Seegespenst zu grunde gegangen. Mit dem Glauben an die Mächte des Wassers mischen sich anscheinend die Vorstellungen von den Draugen, den Seelen der Ertrunkenen und den Druckgeistern, die ihre Entstehung im quälenden oder erotischen Alptraum haben. Der Dichter Jonas Lie, der in

seiner Kindheit das Entsetzen des finstern, wintergrauen Nordlandes kennen gelernt hat, erzählt meisterhaft solche See- und Spukgeschichten. (Der Hellseher; Troll. 2 Bände.)

Auf Helgeland wohnt Fischer Elias mit seiner Frau Karen und sechs Kindern. Er trifft hinter einem Felsenvorsprunge am Strande einen ungeheueren, sich sonnenden Seehund und stößt ihm seine lange, schwere Picke gerade in den Rücken, dicht unter dem Genick. Mit einem Male erhebt sich das Tier auf dem Schwanz in die Höhe, so groß wie ein Mastbaum, und sieht ihn dabei mit ein paar blutunterlaufenen Augen so boshaft und giftig an, während es ihm dabei grinsend die Zähne zeigt, daß Elias beinahe vor Schrecken den Verstand verliert. Im Winter hört er eines Abends eine Stimme, die höhnisch lachend sagt: wenn du ein großes Boot bekommst, so nimm dich in acht, Elias! Viele Jahre vergehen. Elias hat gespart und kauft sich einen Schnellsegler für wenig Geld, muß aber versprechen, keine Änderung am Boote vorzunehmen, also auch kein Kreuz darauf anzubringen. Die ganze Familie segelt nach Hause, und das Schiff durchschneidet die Wellen wie ein Seevogel, ob auch der Sturm heult, und die Schaumkämme der schweren Wogen sich aneinander brechen. Da taucht plötzlich ein anderes Boot neben ihm auf, und mit rasender Schnelligkeit schießen sie an Landzungen, Werdern und Scheren vorbei, wie wenn sie um die Wette führen. Immer höher braust das Meer, und eine schreckliche Sturzwelle reißt die beiden jüngsten Kinder mit sich fort — von dem andern Boote aber glaubt Elias schreckliches Schreien und Lachen zu hören. Ärger noch wird der Sturm. Eine neue Sturzwelle, brausend wie ein Wasserfall, schleudert die Frau und das dritte Kind in das finstere Naß — auf dem andern Kahn aber sieht die Besatzung gespensterhaft bleich aus und spricht kein Wort. Beim hellen Phosphorscheine des Meerleuchtens vermag Elias drüben den Steuermann zu erkennen: es ist das Seegespenst, das sein Halbboot dicht neben ihm lenkt und ihn ins Verderben geführt hat; aus seinem Rücken ragt eine lange Eisenpicke heraus. Nun weiß er, daß er in dieser Nacht seine letzte Fahrt macht: denn wer das Seegespenst auf dem Meere erblickt, ist verloren. Immer furchtbarer tobt der Sturm, Schneegestöber wirbelt durch die eisige Luft. Deutlich hört Elias, wie es in dem andern Boote lacht: nun steure dein Großboot, Elias! Das vierte Kind geht über Bord, und das fünfte gleitet vor Ermattung in die See hinunter. Als es heller wird, bemerkt der älteste Sohn, daß des Vaters Antlitz totenbleich ist, und sein Haar sich an verschiedenen Stellen geteilt hat, wie bei einem Sterbenden. Um den letzten Sohn zu retten, opfert Elias sein Leben und wirft sich rücklings ins Meer. Da legt sich der Sturm, ein Lappenmädchen rettet den Ältesten und pflegt den Kranken den ganzen Winter. Aber auch als er genesen war, ging er nicht wieder auf den Fischfang und das Meer hinaus — er hatte den Seeschreck bekommen, und die Leute meinten, er wäre manchmal seitdem etwas wunderlich.

Der fär. Seedraug heult und brüllt, daß man es weithin hören kann. Feuer sprüht von ihm aus, wenn man ihm auf dem Lande begegnet, gewöhnlich aber trifft man ihn auf dem Meere. Oft bittet er um die Erlaubnis, im Boote mitzufahren. So lange es dunkel ist, kann er es im Rudern mit zwei Mann aufnehmen. Wenn es aber anfängt zu tagen, wird der unheimliche Gast kleiner und kleiner und fleht, daß man ihn an Land setze. Sobald aber die Sonne aus dem Meer aufsteigt, ist er wie fortgeblasen.

Rationalistische Deutung mag in dem Gespenste die Furcht sehen, die den abergläubischen Wanderer oder Seefahrer zur Nachtzeit befällt. Diese verdoppelt die Kräfte des Ruderers, und im selben Maße wie es heller wird, schwindet die Furcht. Aber auch der Alp schwindet, wenn die Sonne aufgeht, und im schwed. Märchen wird der Meertroll zu Stein, als der Tag im Osten heraufkommt. — Als Alp saugt der Nix auch Blut (S. 72, 128). Eine Meerfrau kommt jede Nacht, halb als Weib, halb als Fisch anzusehen, zu einem Burschen. Dieser leidet entsetzlich dabei, aber er muß sich so lange mit ihr abgeben, bis sie ihn qualvoll ums Leben gebracht hat (S.). Noch deutlicher tritt die Marennatur der Meerfrau in folgender Erzählung zutage: Eine Meerfrau pflegte ein Bauerngehöft zu besuchen. Eines Nachts kam sie in eine Scheune, in der Mädchen und Burschen schliefen. Das eine Mädchen war wach und sah, „wie die Meerfrau auf einem schlafenden Burschen trampelte und darauf ihn zu küssen versuchte" (S.).

Nicht immer rauscht das Wasser verderbenbringend. Die Wassergeister sind auch lach- und tanzlustige, frohsinnige Wesen, die besonders den vertrauten Verkehr mit warmfühlenden Menschenkindern suchen, aber die Verbindung endet für diese zuletzt mit Leid. Bosmer, der Meermann, hat sich eine Frau von der Erde geholt; Agnete lebt acht Jahre mit einem Wassermann in der Tiefe und gebiert acht Kinder (D. S.); ein anderer tanzt mit der Fürstentochter hinab in die Wellen (D. S.). Von niemand gekannt mischt sich der Neck in den Tanz der Mädchen; ein Schauer durchbebt das Herz jeder Jungfrau, und doch wünscht jede, seine

Blicke zu fesseln. Aber er hat die stolzeste Maid ausgewählt; wie ein Blitz fährt er von dannen mit ihr, hinaus aufs Meer — nur einen letzten, einzigen Angstruf hört man von ihr, den sie ausstieß, als er sie hinab in die Tiefe stürzte, und deutlich vernahm man diesen in ihres Vaters Schloß. Auf den Färöer sind die Meerleute die Kinder der Mutter Eva. Als der Herrgott sie einst besuchte, versteckte sie schnell die ungewaschenen Sprößlinge im Uferschilf am nahen See, und Gott bestimmte, dass sie dort bleiben sollten, wo sie wären. Seitdem bevölkern die armen Verbannten die Tiefen des Meeres (vgl. oben Pharaos Dienstleute, S. 103, 110).

Beim Meermann kann man essen und trinken, soviel man vermag, und doch wird der Teller nie leer, bleibt das Glas stets voll. Eine weiße Geiß mit goldenen Hörnern weidet auf dem First der Hütte und hat Euter so groß wie die stärkste Kuh (N.): in der dichterischen Ausschmückung Walhalls kehren dieselben Züge wieder (Gg. 39; Grímn. 25).

In der Meerestiefe, in Flüssen und Strömen singen die Wassergeister bei Harfen- und Saitenspiel liebliche Gesänge.

Will jemand von dem Nix das Saitenspiel lernen, so muß er zum Seegestade oder Flußufer gehen und den Fluten ein schwarzes Lamm opfern. Dann kommt der Nix fröhlich aus der Tiefe heraus, schaukelt sich auf den Wogen, stimmt seine Harfe und spricht: Stimme gegen! Der Lehrling muß dann nachstimmen, wie die angeschlagenen Töne angeben und wird weithin berühmt. Oft aber werden solche Spielleute vom Wahnsinn ergriffen — wie der Verkehr mit den Elfen ja verwirrend wirkt —, dann spielen sie wie verzweifelt und rasend, daß ihnen der Schaum vor den Mund tritt. In Schweden erzählt man von der lockenden, bezaubernden Weise des Strömkarl, die an stillen dunklen Abenden weithin hörbar ist. Opfert man ihm am Donnerstag abend mit abgewandtem Haupte ein schwarzes Lamm, so ergreift er den Opfernden bei der Rechten und schwingt diese hin und her, bis das Blut aus den Nägeln dringt. Dann ist der Bewerber fähig, so meisterhaft zu spielen, daß die Bäume nach seiner Musik tanzen, und der Wasserfall stille steht. Ist das Opfer aber mager, so bringt es der Lehrling nur bis zum Stimmen der Geige (N. S.). Für seinen Unterricht läßt sich aber der Neck auch die Auferstehung und Erlösung versprechen. Zwei Knaben spielten einst — so erzählt eine rührende schw. Sage — an einem Flusse, der bei ihres Vaters Hause vorbeifloß. Der Neck stieg auf, setzte sich auf die Oberfläche des Wassers und spielte auf der Harfe. Da sagte das eine der Kinder zu ihm: „Was

sitzest du denn da und spielst, du wirst nie erlöst werden.“ Da fing der Nix bitterlich an zu weinen, warf seine Harfe fort, tauchte unter und verschwand. Die Kinder erzählten das ihrem Vater, einem Pfarrer. Dieser tadelte sie und befahl ihnen, augenblicklich nach dem Flusse zurückzukehren und den Nix mit dem Versprechen der Erlösung zu trösten. Sie täten es und fanden, als sie hinkamen, den Nix auf dem Wasser sitzen und bitterlich weinen und klagen. Da sagten sie zu ihm: „Nix, gräme dich nicht so; unser Vater sagt, daß auch dein Erlöser lebt.“ Da nahm der Nix seine Harfe und spielte sehr lieblich, noch lange nach Sonnenuntergang. — Die fär. Meerfrau singt so schön, daß die Menschen toll werden, wenn sie ihrem Gesange lauschen, und deshalb sollen sie Wattepfropfen in die Ohren stecken; denn sonst würden sie in Tollheit und Wahnsinn aus dem Boote zu ihr in die See springen.

Die Quellgeister sind überwiegend weiblichen Geschlechtes, entsprechend den nährenden, reinigenden, heilenden, begeisternden Eigenschaften des Wassers. Von ihnen ging Fruchtbarkeit aus über Menschen, Tiere und Pflanzen: das Wasser ruft nicht nur Gras und Laub hervor, es hegt auch die Keime des Menschen; bei ihnen suchte man Reinigung von den Leiden des Leibes, die als Flecken des Lebens erschienen; zu ihnen, den Geheimnisvollen, ging man, um Aufschluß und Rat über die dunkle Zukunft und die Rätsel des Daseins zu erhalten. Göttliche Frauen belebten im Dunkel der Wälder sprudelnde Brunnen, verwandt, aber nicht eins mit den Nixen der Seen und Flüsse. In Volksliedern und Sagen wird die Schönheit der Quell- und Brunnfrauen gepriesen, die bisweilen von Sterblichen gesehen werden: dann zeigen sie ihre liebliche Gestalt, auf dem Boden der Quelle, oder ruhend auf dem Blütenlager an ihrem Ufer. Wer die Quelle reinigt oder einen schattenreichen Baum neben sie pflanzt, gewinnt die Huld und Zuneigung der Jungfrau; wer sie aber verunreinigt oder entheiligt, den befällt Krankheit und Unheil.

Das Wasser besitzt Heilkraft, und Weisheit raunend rinnt seine Welle: beides finden wir in den Wassergeistern verkörpert.

Hat ein loses Weib das Haus besucht, und muß man Krankheit (Skrofeln) fürchten, so geht man an die See und spricht dreimal zu der **Seefrau**: „Ich bitte um Wasser für mein krankes Kind als Heilmittel gegen

Magen-, Glieder- und alle Arten von Skrofeln." Denn der Seefrau darf man nichts sagen, das anzüglich wäre. Hat man dann seinen Eimer gefüllt, so dankt man der Seefrau und badet das Kind im heimgetragenen Wasser; auch kann man ihm davon 9 Tropfen eingeben, wenn man nicht weiß, an welcher Art Skrofeln das Kind leidet.

Die alte Überlieferung schreibt die Gabe der Prophetie dem Marmennill, dem Meermännlein zu, als dessen Arbeit oder Gras die Korallen und ähnliche Seegewächse in Island gelten.

Ein Mann rudert mit seinen Hausleuten und seinem Knaben zum Fischen und fängt ein Meermännlein: „Sag uns unsere Zukunft und Lebensdauer, oder du kommst nimmer heim." Das Männlein antwortet: „Euch brauche ich nicht zu weissagen, aber der Knabe soll da wohnen und Land nehmen, wo sich eure Stute unter dem Gepäcke niederlegt." Weiter bekamen sie kein Wort von ihm (Landn. II_5). — König Hjörleif von Hördaland hatte ein Meermännchen, das zwei Männer beim Rudern gefangen und ihm überlassen hatten, einige Zeit mit Menschensitte vertraut werden lassen. Aber das Männlein blieb stumm; nur als der König einst seinen Hund schlug, lachte es. Der König fragte, warum es lache. Es sprach: „Du hast töricht gehandelt, indem du den schlugst, der dein Leben erretten wird." Soviel der König weiter fragte, es schwieg. Da beschloß er, es in sein heimisches Element zurückzugeben, um mehr zu erfahren. Während sie zur See fuhren, sprach das Männlein: „Dänemarks König kommt mit vielen Schiffen, er bietet den König zum Zweikampfe — hüte dich!" Und als sie mit ihm dahin ruderten, wo sie ihn emporgezogen hatten, sprach es: „Jeder Bursch soll Schwert und Spieß haben, wenn der große Erzsturm dann losbricht." Da ließ ihn der König über Bord gleiten. Aber ein Mann ergriff ihn und fragte: „Was ist das Beste für den Mann?" Da gab es schelmisch die Lebensweisheit zum Besten: „Kalt Wasser für die Augen, mürb Fleisch für die Zähne, Leinzeug für den Leib. Laß mich wieder in die See! Kein Mensch soll mich in Zukunft in ein Schiff aus der Tiefe des Meeres heraufziehen!" (Hálfs S. 7.)

Den Isländern ist das Meermännchen ein Seezwerg. Über die Entstehung des Sprichwortes „da lachte das Meermännchen", erzählt die Volkssage:

Ein Bauer zog einst einen solchen Seezwerg herauf; der hatte einen großen Kopf und lange Arme, vom Leibe abwärts glich er einem Seehunde. Auf alle Fragen des Bauern schwieg er, deshalb wurde er trotz seines Sträubens mit an Land genommen. Am Strande bewillkommten den Fischer sein Weib und sein Hund; über die Liebkosungen seiner Frau freute er sich, den Hund aber schlug er. Da lachte das Meermännchen „über die Dummheit". Als der Bauer nach seinem Hause ging, stolperte er über einen kleinen Sandhaufen und fluchte. Da lachte das Meermännchen:

„Unklug ist der Bauer.“ Drei Nächte behielt er das Männchen bei sich. Als er ein Paar Stiefel kaufte, die ihn besonders stark däuchten, lachte das Meermännchen und sagte: „Mancher irrt sich, der sich für weise hält.“ — Weder mit Güte noch Gewalt konnte der Bauer ihm mehr entlocken; nur wenn es wieder an dieselbe Stelle zurückgerudert würde, wo es heraufgezogen sei, wollte es Antwort geben, sonst auf keinen Fall. Nach drei Nächten willfahrte ihm der Bauer. Als es nun auf dem Ruderblatt hockte, fragte es der Bauer, wie ein Fischer beim Fangen Glück haben könnte. Das Meermännchen foppte ihn mit einem Rat, der halb unmöglich, halb selbstverständlich war. Als es weiter gefragt wurde, über welche Dummheit es gelacht hätte, als er seine Frau geliebkost, den Hund aber geschlagen hätte, sprach es: „Über deine Dummheit, Bauer! Der Hund liebt dich wie sein Leben, deine Frau ist dir aber untreu. Der Erdhügel, über den du schimpftest, ist dein Schatzhügel, und großer Reichtum liegt darin; deshalb warst du unklug, und deshalb lachte ich das zweite Mal. Die Stiefel endlich werden dein Leben lang halten, denn dir sind nur noch wenige Tage beschieden: drei Tage werden sie wohl halten.“ Damit stürzte sich das Meermännlein in die See, und alles, was es verkündet hatte, erfüllte sich später.

Das fär. Meermännlein gleicht den Menschen, ist aber kleiner und hat lange Finger. Es lebt am Meeresgrund und schädigt die Fischer, indem es den Köder von den Angeln abbeißt und diese am Grunde befestigt, so daß sie die Schnur zerreißen müssen. Ein Bauer fing einst ein solches und nahm es beim Fischen mit sich. Ruderte er über einen Zug von Fischen, so begann es im Boote zu lachen und zu spielen; warf er dann aus, so mangelte es nicht an Fischen, besonders wenn es den Finger in die See tauchte. Als er aber vergaß, das Kreuz im Boot über das Männlein zu schlagen, glitt es über Bord und ward nicht mehr gesehen.

Der lebendige Glaube an die Wassergeister fordert ihren Kultus. Menschenopfer sind an Quellen selten gefallen, wohl aber an Strömen und Seen, also an fließendem Wasser und an tieferen und größeren Wasserbecken (s. u. Kultus). Eine Quelle gehört zu der Stätte des Gottesdienstes.

Der Isländer Thorstein Rotnase hatte seinen Hof nahe bei einem Wasserfalle. Er opferte dem Geiste des Wasserfalles stets die Reste der Mahlzeit und erkundete dabei die Zukunft. In der Nacht, da er starb, stürzten sich seine Schafherden (20 Großhundert = 2400 Schafe) in den Wasserfall; sie gingen zu ihrem Herrn, der nun unter dem Wasser wohnte (Landn. V_5). Dem Stromkarl, Fossegrim, der sich in Bergflüssen oder bei Mühlen aufhält, opfert man ein schwarzes Lamm oder stellt für ihn neben den Mühlstein Flachbrot und einen Krug Bier, damit er das Mehl in den Säcken vermehre, oder schüttet zur Julzeit Bier und Essen ins Auge des Mühlsteins (S. N.). Der Fischer, der in größeren Seen sein

Gewerbe treibt, opfert der Seejungfrau Früchte und Geld und hofft dadurch Wind und Glück zu bekommen (S.). Der Sjörå, „der im See waltenden“ opferte der Fischer ein kleines Geldstück, wenn er zum ersten Male im Jahre auf sein Gewerbe zog (S.) Beim Überschreiten einer Furt warf man einen Schilling für den „Wassermann“ hinein (D.) Zürnt die Vitrå, so muß der Fischer ihre Gunst zu gewinnen suchen, aber nicht mit Silber und Gold — denn davon hat sie genug — sondern mit Messing; denn das wird weder in Seen noch in Bergen gefunden. Für einen großen Knopf aus Messing gibt sie dem Fischer eine große Tracht Fische, dem Jäger ebensoviel Wildpret (S.). Opfert man dem „Bachpferd“ oder „Bachmann“ Geld, so leuchtet er dem späten Wanderer nach Hause; bezahlt man ihm aber das versprochene Geld nicht, so kann es einen das Leben kosten. Besonders die Meerfrau ist eine große Freundin von Opfern. Bekommt sie diese, macht sie gut Wetter; im entgegengesetzten Falle erregt sie Sturm. Will man im Meere baden, soll man vorher etwas der Meerfrau opfern.

Waldgeister.

Aus der Einöde, aus Berg und Wald, kommen die Krankheitsgeister oder die Pfeile der Krankheit zu den menschlichen Wohnungen. Ursprünglich hausten wohl alle Krankheitsdämonen im wilden Walde, auch zwischen Rinde und Holz, in Stamm und Wurzeln einzelner Bäume. Man warf dieses Waldgewürm mit den bösen Geistern in Wurmgestalt zusammen, die als Schmetterlinge, Raupen u. s. w. in den Körper einschlichen und darin als Parasiten verweilend die Krankheiten, besonders nagende, bohrende, stechende hervorbrachten (S. 104). Der Baum, der sie beherberge, so glaubte man, entsende sie entweder aus Lust am Schaden, oder um sie los zu werden, weil sie in seinem eigenen Leibe wie in den Eingeweiden des Menschen verzehrend wüteten. Wie der Baum oder Baumgeist das krankheiterzeugende Ungeziefer (Elben) schickt, so kann er es auch wieder zurücknehmen. Im Walde suchte man darum Hilfe gegen die Wald- und Krankheitsdämonen. In Wald und Busch, auch in irgend einen Baum werden sie noch heute fast alle zurückgebannt: im Baum- und Waldkulte sucht man die ersten Anfänge medizinischen Handelns und Denkens. Der Schwede nennt als Bewohner der Bäume die Elfen, die wie kleine Puppen gestaltet auf den Wiesen tanzen. Unsichtbar fahren sie durch Luft, Feuer, Erde, Wasser, Berge

und Bäume. Sichtbar erscheinen sie in mannigfacher G stalt, oft sah man sie als Eulen zwischen den Ästen herui hüpfen. Wer solchen Bäumen schadet, wird von den Geistei angehaucht und bekommt eine Geschwulst, eine Wunde (S. 10 Eine Bäurin hieb einen Baumstumpf mit der Wurzel herai und wurde sofort so siech, daß sie kaum heimgehen konnt Ein kluger Mann erkannte, daß sie einem Elfen geschad haben müsse: „Erholt sich der Elf, sagte er, so erholt sich d Bäurin auch, stirbt aber der Elf, so stirbt die Bäurin ebe falls." Die Frau sah ein, daß ein Elf im Baumstamme g wohnt haben müßte und starb bald darauf. Denn der E konnte nicht leben, da der Stubben mit den Wurzeln ausg nommen war (S.). Der schonischen Eschenfrau und Holunde frau wurde die Macht zugeschrieben, Menschen und Tier zu schaden. Vor Sonnenaufgang goß man Wasser über d Wurzeln des Baumes mit den Worten: „Nun opfere ich, tue du uns keinen Schaden!" Bei Zahnweh nimmt man ein Holunderzweig in den Mund und steckt ihn dann in die Wa mit den Worten: „Weiche böser Geist!" Durch Volksetymolog wurde aus der Elfenfrau eine Ellerfrau, die im Ellerbaun lebt (D.), in Schweden lebt die Laubfrau. Volkslieder u Sagen erzählen von Jungfrauen, die durch Zauberkunst Bäume und Büsche verwandelt wurden.

Indem der Mensch sein eigenes Wesen auf den Bau übertrug, ihn als Person behandelte, wurde er zu einem wi lich lebendigen und beseelten mythologischen Wesen. De mochten die Bäume durch Wachsen und Verdorren, Grün und Blühen noch so viel Andeutungen einer inneren Lebenskra geben, ihre Standfestigkeit widersprach allzu sehr allen vol tümlichen Vorstellungen von wirklichem Leben. Nun ab ward unter der Rinde menschliche Körperlichkeit vermute verletzte Bäume bluten, der Hieb geht in den Baum und den Leib des Frevlers zugleich; Baum- und Leibwunde blut gleich stark, und nicht eher heilt der Leib, als der Hieb a Baume vernarbt.

Der Aufenthalt der Elfen im Baume und ihre Eigensch als krankheitverursachende Geister sind natürlich nur ei

einzelne unter ihren mannigfachen Erscheinungen. Die Seele des Verstorbenen geht in den Baum über, erfüllt ihn mit menschlichem Leben, so daß das Blut in seinem Geäder umläuft. Zugleich aber läßt sie sich in Menschen- oder Tiergestalt auch außerhalb des Baumes sehen. Neben dem eigentlichen Baumgeiste bevölkern auch zahllose Elfen die Zweige des Baumes:

Überbleibsel eines Eichwaldes auf einem Kirchhofe nennt der gemeine Mann Soldaten des Elfenkönigs; bei Tage sind sie Bäume, bei Nacht tapfere Krieger. Aus einem Baume kommt nachts ein ganzes Elfenvolk und läuft lebendig umher. Ein Holunderbaum geht in der Dämmerung spazieren und guckt durchs Fenster, wenn die Kinder allein im Zimmer sind. Eine Buche bricht allen Holzdieben in ihrem Bezirke Arm und Beine. Ein Bauer, der sich mit einem Elfenmädchen verlobt hat, umarmt statt seiner lieblichen Braut einen Eichstamm. In einer Eiche wohnte ein „Bergmann" zweihundert Jahre, bis er durch die vielen Kirchenglocken vertrieben wurde (D.).

Überirdische Wesen wohnten also und wirkten in dem einzelnen Baume, und man widmete ihnen ehrfürchtigen Dienst mit Gebet und Opfer. Am Weihnachtsabend goß man Bier für den Baumgeist unter den Baum, um Glück für die Ernte zu bekommen (N.). Aber neben den Mächten, die den einzelnen Baum beseelen, kannte man Waldwesen anderer Art, die nicht das freundliche Leben des Baumes, sondern das Grausen und die Gefahren des Waldes verkörpern. Diese Unholde stellen den den Wald durchwandernden Menschen nach, baumlang, mißgestaltet oder in verführerischer Schönheit. Der Glaube an wilde Waldleute reicht über das vedische Altertum hinaus, in fernste, vorgeschichtliche Zeit zurück; er ist aus der Anschauung der im Winde säuselnden und sausenden, Wolken anziehenden und wieder abstoßenden Wälder hervorgegangen. Je nachdem die Lieblichkeit des rauschenden Laubes und die Biegsamkeit zierlicher Äste oder etwa das Rauhe, Stechende, Struppige geradaufragenden Nadelholzes in dem Eindruck überwog, je nachdem entstanden selige Fräulein oder wilde Männer, Dryaden oder Centauren. Aus der Gegnerschaft von Sturm und Wald, aus den Blättern und Zweigen, die der Wind vor sich her treibt oder mit sich führt,

entspringt die Verfolgung der zarten und schüchternen Waldfrauen durch den wilden, rauhen Jäger. Wind ist der Blätter lieblicher Buhle.

In Dänemark treten an die Stelle der Waldgeister die Unterirdischen, die weißen Weiber oder Meerfrauen.

Zuweilen wird die vom wilden Jäger in Dänemark gejagte Frau geradezu als Elfenmaid oder Elfenfrau bezeichnet.

Man muß selbst den Eindruck erfahren haben, den die unermeßliche Waldwildnis auf Gemüt und Phantasie ausübt, um die Waldgeister von Schweden verstehen zu können. Man muß den dunklen, oft grausigen Skog (Wald) kennen, dieses meilenweit ununterbrochene chaotische Gemisch von Laub- und Nadelholz, von Felstrümmern und umgestürzten Baumstämmen und einem Stein und Stock pilzartig überwuchernden Teppich von Moos und niederem Pflanzengestrüpp, der die Kleider und die Haut zerreißt und ein Vordringen unmöglich macht. Noch heute kann es dem Touristen begegnen, der, den Akkatschfall bei Jockmock besuchend, seinen Wagen zurückgelassen hat, daß das Pferd, wie von einer unerklärlichen Angst befallen, zu toben anfängt, sich losreißt und schließlich zitternd dasteht. Es ist skogsrädd, d. h. „es hat Angst vor dem Walde" oder „der Wald hält es fest", oder man sagt selbst: „die Waldfrau ist dagewesen." Die Volkssage nennt diesen Zustand bei Menschen skoktagen (waldерfaßt): Menschen im Walde draußen werden mitunter von einem unsichtbaren, aber dichten, undurchdringlichen Netze festgehalten, so daß sie sich weder rühren noch um Hilfe rufen können; der Klang der Kirchenglocke hebt diesen von der Waldfrau geübten Bann auf, so daß er höchstens eine Woche lang währen kann. Mit der Einsamkeit, die den Sinn gefangen hält, hat sich die Vorstellung von der Alpqual verbunden, weder sich regen noch rufen zu können; nur dauert sie statt eine Nacht eine Woche lang, und die Sonntagsglocke ist an die Stelle der Morgenglocke getreten.

Der Waldmann heißt Skouman, Skougman, Skogman, Hulte, die Waldfrau Skogsfru, Skogsnufva (die im Walde Schnaubende? die Einsamkeit Suchende?), Skogsrå (im Walde

Waltende). Der Skogman ist so groß wie der höchste Baumstamm, führt die Menschen im Walde in die Irre und lacht höhnisch, wenn sie vor Angst weinen; er fährt in Sturm und Unwetter daher und schmettert die Baumriesen zu Boden; er ist sehr sinnlich und strebt nach Verbindung mit christlichen Frauen. Die Waldfrau kann sich in Waldtiere, Bäume und andere Naturdinge verwandeln, die im Walde vorkommen. Sie narrt als Reh den Jäger, dem sie nicht hold ist. Ihre wahre Gestalt aber ist die eines in Tierfell gekleideten alten Weibes mit fliegendem Haar und langen Brüsten, die über die Achseln geschlagen sind. Im Rücken trägt sie einen langen Kuhschwanz, oder sie ist hohl wie ein alter, fauler Baumstock oder ein zu Boden geworfener Stamm. Dem Jäger zeigt sie sich gern als schöne, verführerische Jungfrau, aber auf der Hinterseite kann sie ihre Ungestalt nicht verbergen. Man hört sie im Urwalde trällern, lachen, wispern und flüstern — in den Blättern säuselt der Wind. Hört man am einsamen Waldbach einen klatschenden oder schnalzenden Laut, so wäscht die Waldfrau (S. 125), im Gewitter klopft sie ihre Kleider, und werden im Frühlinge schneeweiße Flecken und Stellen tief hinten im dunklen Dickicht sichtbar, so breitet sie ihre Kleider aus: der den Wald erfüllende Nebel oder weiße, an den Bergen hängende Wölkchen gelten als ihre Wäsche.

Ihr Erscheinen kündigt sie mit einem schwachen Wirbelwinde an, der die Baumstämme bis zum Zusammenbrechen schüttelt; aus wirbelnder Wolke schüttelt sie Regen, während es sonst allenhalben still und heiter ist. Wer sich zu tief in den Wald wagt, wird von ihr sinnverwirrt gemacht, daß er die Kreuz und Quer durch Hag und Dorn, durch Fels und Morast irrt, bis ihr lautes Lachen ihn freigibt. Melancholische Menschen, die die Einsamkeit suchen, stehen in dem Rufe, daß die Waldfrau sie locke oder Macht über sie bekommen habe. Dem Köhler, der nachts einsam bei dem schwelenden Meiler wacht, oder dem Jäger, der sich um Mitternacht an einem Feuer ausruht, naht die Waldfrau gern in liebreizendem Körper, und lassen sie sich von ihr betören, so sehnen sie sich fortan Nacht und Tag darnach, ihr im Walde zu begegnen

und kommen schließlich ganz von Sinnen. Oft schreit al das tückische Waldweib laut auf und ruft ihren unhold Gatten, der herbei stürzt und den Liebhaber zu Boden schlä So fest haftete der Glaube an Liebschaften von Menschen ı Waldfrauen, daß z. B. 1691 ein Bursch zum Tode verurt wurde „wegen unerlaubter Vermischung mit einer Skogsr Auch bei den Waldgeistern kehrt das aus dem Alptraı stammende Motiv vom „Niemand" wieder: Köhler und Te brenner hatten Feuer auf eine Waldfrau geworfen, als zu nahe herangekommen war, und ihr eingebildet, daß „Selbst" hießen. Nun rief sie nach ihrem Manne und sag daß sie Schaden durch Brand erlitten hätte. Darauf fra er: „Von wem?" „Von selbst." „Selbst tun, selbst habe erhielt sie zur Antwort; denn ihr Mann glaubte, daß sie selbst getan hätte; oder aus den Bergen schallt die Antwc selbtan, selbhan, oder: selbtan, wohltan!

Der Volksglaube rechnet die Waldfrau zur Familie (Trolle. Troll bezeichnet nicht notwendig das Riesische, s(dern allgemein den Unhold, meist von übermenschlicher Grö Wie der Donner, bevor ein Gewitter losbricht, die Tr(verfolgt, die im Wirbelwind einherfahren, so fürchten Waldgeister den Donner, der ihnen nachsetzt und sie schlägt. Oft hört man im Walde während des Gewitters c Skogsman und die Skogsfru laut jammern. Thor ist (Hauptgegner der Riesen. In dem heutigen Volksglauben die ältere Anschauung zu sehen, aus ihr haben sich dann zahlreichen volkstümlichen Erzählungen vom Riesen bekär fenden Thor entwickelt. Wenn es heißt, „der Donner k ihr nach und erschlug sie", „der Donner war dem Troll ı den Fersen, als er über den Bach zu fliehen versuchte", ist bis zur wirklichen Personifikation des Donners nur Schritt (s. u. Thor). Der Wirbelwind wird als ein Mädch gedacht (Thors pjäska), das dem Blitz vorherläuft, oder ein Trollweib, eine Waldfrau, die der gute Vater, d. i. (Donner, verfolge. Diese Vorstellung wendet sich zuwei dahin, daß der personifizierte Sturm, König Oden, hoch Roß, mit seinen Jagdhunden und begleitet vom Donner, (

Waldfrau nachjage, sie endlich erlege und quer über sein Roß hänge; die Jagd geht über Wald und Berg, wie Vogelflug oder Sturmeswehn. Einem Soldaten, der ihm auf der Fahrt begegnete, gab er sich zu erkennen: „Ich bin König Oden und vom Allmächtigen dazu gesetzt, alle Trolle und Trollweiber auszurotten." „Da habt ihr wohl viel Arbeit?" meinte der Soldat. König Oden antwortete: „Ja, doch ich habe den Donner zu Hilfe."

Besonders der Jäger sucht die Freundschaft der schwed. Waldgeister; denn sie gebieten allem Wild im weiten Wald, und wer mit ihnen gut steht, kann schießen, soviel er will. Alte Auerhahnjäger legten eine Kupfermünze oder etwas Speise für die Skogsnufva auf einen Baumstubben oder Stein als Opfer: dadurch erhielten sie Jagdglück. In Dalarne nimmt die Waldjungfer Gaben an, aber nicht aus der Hand; was man geben will, muß man für sie irgendwo hinlegen. Ein Jäger, der ihr begegnete, legte Essen für sie auf einen Holzstoß. Da sagte sie: „Morgen wirst du meinen besten Untertan schießen." Am folgenden Tage erlegte er einen Bären. Auch eine Schlinge oder Falle legt der Jäger für sie hin, indem er spricht: „Was hier gefangen wird, gehört der Waldfrau." Er läßt es darnach unangerührt.

Feldgeister.

Anschauungen und Erfahrungen des Waldes kommen der Weide und schließlich dem Acker zu gute. Mit dem Beginne des Feldbaues bildeten sich die Baum- und Waldgeister zu Feldgeistern um, und noch heute wird angesichts der Dreschmaschinen und Dampfpflüge dem Landmanne der Glaube an die Feldgeister durch die das Korn durchwogenden, bald befruchtenden, bald verheerenden Winde wachgehalten. Die Feldgeister sind Windelbe. Vom Wirbelwinde im Frühjahr sagt der Schwede: „der Troll ist draußen, Saat zu stehlen". Eine wichtige Rolle im Felde spielen die wühlenden, grunzenden Tiere, Eber und Sau. Der Wirbelwind heißt Sau. Wer bei der Ernte den letzten Schnitt oder beim Dreschen

den letzten Schlag tut, schlägt oder haut der Sau den Schwa ab. In Norwegen tötet der Schnitter der letzten Halme d Bock, die Geiß oder den Hasen und muß das Hasenblut Gestalt von Getränk den Mitarbeitern austeilen. Mit Sens wehren die schwed. Bauern beim Gewitter die in Knäuelfo: oder in Tiergestalt vom Berge auf die Wiesen rollenden Tro ab. Viele Erntezüge und Bräuche sind aus dem auch d Getreide schädlichen Windgeiste zu erklären. Sie sind äl als der Getreidebau, und daher haben diese Wesen auch me Beziehung zum Menschen als zum Tier. Erst nach der Zä mung verschiedener Tiere wurden sie auch zu diesen in l ziehung gesetzt, erst nach dem Aufkommen des Ackerba auch zum Getreide. Die Feldgeister reichen also nicht v die Waldgeister in die idg. Urzeit zurück.

Ins Wiesengras oder in das Kornfeld sah man Wi und Wolke sich schadend oder befruchtend niederlass Daher treiben die im Wetter waltenden Mächte in Feld u Acker ihr Wesen; sie sind bald in Tiergestalt, bald in Mensch gestalt gedacht, weiblich oder männlich. Wenn der Wind Getreide Wellen schlägt, geht die Kornmutter darüber h laufen die Wölfe, die wilden Schweine im Korn. Das A schneiden des Getreides und Wiesengrases ist zugleich Tod des innehausenden Dämons. Er, der sonst fröhlich du das wogende Getreide hüpft, flüchtet bei der Ernte von ein geschnittenen Acker zum anderen bis in den letzten Hal büschel, um hier gefangen zu werden. In Schweden spri man besonders von der Gloso (Glüh-Sau). Sie hat feuri tellergroße Augen, streicht über die Felder, wie eine lohe Flamme, läuft dem Begegnenden zwischen die Beine, nim ihn auf den Rücken und jagt damit über Äcker und Wies Der Bauer läßt für sie einige unabgemähte Ähren auf dem Fel knotet sie zusammen, legt sie flach auf die Erde, bedeckt mit Steinen und sagt: „Das soll die Gloso haben.“ Da wirft er drei kleine Steine über die linke Schulter: „Hast das aufgegessen, so gehe zu N. N.'s Gehöft.“ Wer ihr d geringen Fruchtanteil auf dem Acker, der Tenne, im Obstgar läßt, hat im nächsten Jahre reichliche Ernte zu erwart

Wer das nicht tut, dem frißt sie statt dessen aus der Kornscheune. Ein anderer Erntebrauch heißt: der Gloso Julfutter geben. Man hinterläßt auf dem Felde drei Ähren: „diese sind für die Gloso, eine am Julabend, eine am Neujahrsabend, eine am Dreikönigsabend!“ Wenn der Bauer ausgedroschen hat, wirft er in eine Ecke eine Handvoll Getreide für sie hin. Er hofft dann, was er hat, mit Frieden vor Ratten und Mäusen behalten zu können und erwartet künftiges Jahr eine gute Ernte. Am Julabend wird ihr Bergfisch und Grütze hingestellt, daß sie niemand etwas zuleide tun möge. In Småland läßt man eine Handvoll des letzten Kornes für die Gräfso stehen (den Dachs?), damit das nächste Jahr an Früchten reich sei. Den Mann, der zuletzt bei der Kornernte fertig wird, behandelt man wie einen Bock und lockt ihn, die Frau wie eine Geiß (Ofoten, N.). Die zuletzt zum Ausdrusch gelangende Garbe heißt Tennenkatze, Herrgottsbock oder Stadelalte (N.).

Wenn der Wind im Korne wogt, ist die Kornmutter oder Klagemutter draußen und zieht dahin (S.). In den Erbsen sitzt die Erbsenmutter (N.). Kinder, die sich ins Korn verlaufen wollen, warnt man: die Roggenalte kommt und nimmt euch; die Frau sitzt im Korne (D.); spute dich, jetzt kommt die Erbsenalte (D. S.). Wenn sie einen anhaucht, so schwillt er und muß sterben (vgl. älfgust, älfblåst; S. 105). Die Getreidefrau, Weizenfrau wacht über die Äcker, sie ist so schön wie die Sonne. Zuerst im Sommer ist sie grün, später wird sie weiß wie Kreide und bekommt Blumen auf dem Kopfe und darnach weiße Ähren; ihr Haupt und Haar glänzt wie Gold und Silber (S.). Wie die letzte Garbe, in die der Felddämon flüchtet, selbst Bock, Katze u. s. w. genannt wird, so heißt sie nach dem menschengestaltigen Feldgeist: Gerstenalte, Roggenalte, die Alte, der Alte, der alte Mann, der König (D.) Dieselben Namen bekommen auch die Personen, die die letzte Garbe binden. Weit verbreitet ist der Brauch, namentlich in Dänemark, zwei Garben mit einem Seile zu einer Puppe zusammen zu binden und sie an dem Ende einer Mandel aufzustellen. Dann strömen die Mäher

und Binderinnen herbei und alle rufen jubelnd: „der Alt der Alte!" Dem Alten wurde also als einem schützende wohltätigen Wesen göttliche Verehrung zu teil. Da er aber au im Blitz- und Donnerwetter Vernichtung bringt, wird er schädliches Wesen hier und da beim Dreschen des letzt Kornes totgeschlagen. Der norw. Schnittermann ha unsichtbar im Acker und speist dort das ganze Jahr unsichtb von des Bauern Korn. In der letzten Garbe wird er gefang und eine Puppe in menschlicher Gestalt verfertigt, die sein Namen trägt. Der norw. Dreschmann wird unter der letzt Lage Korn mit dem Flegel zu Boden geschlagen.

Die Riesen.

Ursprung, Name und Art der Riesen.

Während die elbischen Dämonen, mit den seelischen G bilden noch eng verknüpft, die Natur- und Himmelsersch nungen in feineren Formen nachbilden, schaffen die riesisch Dämonen frei nach der ungeheueren Natur, losgelöst vo Seelenglauben. Der Riese ist der Vorläufer des Mensche sein unförmlicher Vorbote, noch ein Mittelding zwischen El ment und Geschöpf: Riesen sind menschenähnliche Berg heulende Gewitterstürme, alles was physisch mehr, geist weniger ist als der Mensch. Die nordischen Riesen sind d Personifikation der toten, rohen Materie; unergründlich w diese sind sie zwar der tiefsten Weisheit voll, aber ohne Ve ständnis wie die Kinder und deshalb leicht zu betören, g mütig, aber auch gewalttätig. Darum sind sie vor allem die Ve treter des Ungeheuern und Ungestümen, Finstern und Fein seligen in der Natur, der ungezähmten Elemente. Sie si die Urwesen; aus dem chaotischen Urriesen Ymi, dem Stam vater des Riesengeschlechtes, ist die Welt geschaffen. Au in der erschaffenen und geordneten Welt behalten Ym Abkömmlinge, Riesen und Riesenweiber, die Liebe zum alt Chaos, den Hang zur Zerstörung, die Feindschaft gegen alle was den Himmel mild und die Erde wohnlich macht. S

sind die Dämonen des kalten und nächtlichen Winters, des ewigen Eises, des unwirtlichen Felsgebirges, des Sturmwindes, der sengenden Hitze, des verheerenden Gewitters, des wilden Meeres, und danach sind sie auch besonders genannt, Reif- oder Eisriesen (Hrimthursen), Berg- oder Felsriesen (vgl. die neueste, aber falsche Erklärung S. 58). Zurückgedrängt oder gebunden, rütteln sie unablässig an ihren Schranken und Fesseln, auch wird es ihnen einst gelingen, alle Bande zu zerreißen. Ihrer rohen Wildheit wegen, die zerstörend und dem menschlichen Anbaue feindlich wirkt, gelten sie als böse. Mit den Asen liegen sie fast ständig im Kampfe, namentlich Thor ist ihr Hauptgegner, Odin dagegen holt sich öfters Rat von ihnen. Die Germanen waren also auf dem Wege, den Stoff zu vergeistigen, die Riesen zu Vertretern der rohen Naturkraft, die Götter zu Vertretern der geistigen Ordnung zu machen. Aber diese Umdeutung ist bei ihnen nicht erfolgt, wie bei Hesiod und Äschylos für die Titanen und Olympier. Ihrer großen Bedeutung bei der Kosmogonie entspricht nicht ihre untergeordnete Stellung in der Eschatologie.

Die Bezeichnungen des Begriffes „Riese" gehen naturgemäß auf die übermenschliche Gestalt oder die übergroßen physischen Kräfte dieser Wesen. An. Thurs = skr. turá ist der Starke, an. Jǫtunn; dän., schwed. Jätte, lappisch Jetanas (dazu die Etiones mit Menschenantlitz und Tierköpfen bei Tacitus, Germ. 46) ist der Gefräßige, möglicherweise sogar der Menschenfresser (*man- etanaz); vielleicht ist diese Eigenschaft bei den ältesten germ. Riesen allgemeiner hervorgetreten als später. Nur der Troll tritt als Druckgeist auf (S. 64); er ist der Dämon, schlechtweg der Unhold, bald der Tote, bald Gespenst, bald Zwerg, bald Alf, bald Riese.

Die älteste Kunde von den Riesen verdanken wir vielleicht der ersten Hälfte des 7. Jhd. v. Chr., der Odyssee. Bei dem menschenfressenden Riesenvolke der Lästrygonen, die in den hohen Norden verlegt werden, kann der des Abends eintreibende Hirt den des Morgens austreibenden anrufen, und einer, der nicht schliefe, würde sich leicht doppelten Lohn erwerben:

„Denn nicht weit sind die Pfade der Nacht und des Ta
entfernet“ (X_{81-86}).

Die kurzen stillen Sommernächte des Nordens erschei
vollkommen deutlich, ebenso seine winterliche Kehrseite
der Schilderung des Landes der Kimmerier, das beständig
Nacht und Nebel gehüllt, niemals von der Sonne bestr
wird. Diese Kunde aber, die auf Beobachtungen in der n
dischen Natur beruht, kann den Griechen nur durch
Phönizier zugekommen sein, und diese wiederum haben
auf dem Wege des Bernsteinhandels mittelbar oder unmittel
aus germ. Quellen empfangen. Die Lästrygonen entsprec
genau den germ. Riesen, deren Reich man sich im höchs
unwirtlichen Norden gelegen dachte; auch die Etionen
Tacitus hausen dort, und noch im 11. Jahrhundert wird
Heim aller Unholde und Riesen in den äußersten Nor
verlegt (Ad. Brem. IV, 25, 19; s. u. Kosmogonie). Alte Ze
nisse für menschenfressende Riesen sind selten. Aber H
swelg ist der Leichenverschlinger; auf einer norw. Insel ha
ein Riese Brusi, ein Unhold und Menschenfresser, dem
Bewohner nichts anhaben können, und wenn sie sich n
so zahlreich zusammentun (FMS III$_{214}$); die blutlockige Toch
der Ran erinnert an den Tiroler Blutschink, der ein bluti
Gesicht und blutige Füße hat. Die Menschenfresser
Volkssagen und Märchen, die nach Christenblut lechzen,
treten den dem Schläfer das Blut aussaugenden Alp. A
das Märchen bindet sich nicht mehr an die nächtliche Stun
sein Menschenfresser ist jederzeit sichtbar, und die alte Sp
haftigkeit, das schleichende Gespensterwesen ist durch plun
Wildheit ersetzt. In der Erzählung vom Besuche der Gö
Ty und Thor bei dem Riesen Hymi ist eine solche Mensch
fressersage verwertet (Hym. 8 ff.).

Der Mythus von Suttung und Mimi zeigt, daß die Rie
die Weisheit und die Schätze der Urwelt bewahren,
diese aber erst im Besitze der Götter zum Segen für die W
werden. Die Geheimnisse, die in den Tiefen der Natur verborg
liegen, und deren Kenntnis den Göttern selbst nötig
werden den personifizierten Naturmächten als Weisheit zu

schrieben, und da die Riesen, als die erste Schöpfung, älter sind als die Götter, so mußte ihnen auch die Kunde von den ältesten urweltlichen Dingen zukommen, schauten sie tiefer in der Vergangenheit Dunkel. Die Seherin, die vom Anfang und Ende der Welt singt, ist von den Riesen der Urzeit auferzogen und unterrichtet. Odin weckt eine riesische Seherin vom Tode auf. In dem Wettgespräche zwischen Odin und Wafthrudni weiß der weisheitsberühmte Riese langhin auf jede Frage Bescheid; erst vor der geistigern Weisheit des Gottes verstummt seine Naturweisheit. Freyja begibt sich in die Höhle der Riesin Hyndla, um für ihren Schützling Ottar kluge Kunde zu bekommen. Die Riesen heißen vielwissend, vielkundig, weise, allweise, klug, zukunftwissend. Von dem Riesen Widolf stammen alle Weissagerinnen, von Swarthöfdi (Schwarzkopf) alle Seher (Hyndl. 34). Ihre Schätze spielen eine große Rolle. Die Riesenjungfrau Gerd sagt, als ihr Skirni den Goldring Draupni anbietet: „Nicht fehlt mirs an Gold, nach Gefallen vergeud' ich das Gut". Auch Thrym hat viel Kleinode und köstlichen Schmuck. Fafni (Fađmir) bedeutet „Umarmer", der das Gold umschlingende (nach andern: der Riesige oder Bewegliche, schnellend Fortschießende). Reich waren namentlich alle Wasserriesen, deren Hallen von Gold gleißen. Ægis große Halle im Meeresgrunde wird von leuchtendem Golde anstatt der Brände erhellt, deshalb heißt das Gold bei den Skalden Ægis-Feuer oder Scheiterbrand (Sk. 31). Als die Söhne des Alwaldi (der sehr Mächtige, oder Audwaldi, der Reichtumwalter) das väterliche Erbe teilen sollten, nahm jeder von ihnen einen Mund voll Goldes: daher wird in den dichterischen Umschreibungen das Gold die Rede oder Sprache der Riesen genannt (Sk. 1, 30, 36) — ein Gegenstück zur Bezeichnung des Echos als Zwergenrede.

Die Kunst des Segelns ist den Riesen unbekannt, sie rudern nur. Als ein Riese mit Örwar-Odd in See geht, und dieser die Segel aufzieht, dünken den Riesen Land und Berg zu laufen und das Schiff zu sinken. Odd streicht die Segel, und sofort sind Land und Berge ruhig (FAS II$_{230}$). Wirkliche Zustände mögen zu grunde liegen. Tacitus erzählt von dem

seetüchtigen Volke der Suionen, daß ihre Fahrzeuge ni
durch Segel getrieben wurden (Germ. 44). Der Ackerb
ist ihnen unbekannt und verhaßt, aber sie haben ihre Fre
am Vieh. Besonders halten sie große Scharen von Zieg
weil sie, in die Felsen verdrängt, nur diese Tiere wei
konnten (Egils S. og Asm. 5, 9). Doch werden ihnen a
stattliche, wohlgepflegte Rinderherden zugeteilt; schwa
Ochsen und goldhornige Kühe sind des Riesen Fre
(Hym. 18; Thrymskv. 25).

So spiegeln ihre Beschäftigungen alte, einfache Zustä
wieder. Froh wie ein Knabe, dem noch die Blicke geblen
sind, wird Ægi genannt (Hym. 2). Swasi, „der Milde", h
ein Riese, von demselben Wort hat auch Swasud seinen Nam
der Vater des Sommers. Treu wie die Riesen war n
spät sprichwörtliche Rede im Norden (Isl., Fär.). Man spri
von Riesentreue, sagt von einem Menschen „er ist der v
ständigste Treuriese", „die Riesen sind am besten, so
Friedensverträge in Frage stehen", „die Riesen brechen n
leicht ihr Friedensgelöbnis." Aber ihre gutmütige Töl
haftigkeit artet leicht in Dummheit aus, wie die Beze
nungen „stumm" und „dumm" zeigen.

Die eddische Dichtung schildert das Äußere der Rie
im allgemeinen ohne abstoßende Züge. Thrym, der Thurs
fürst, ist ein behaglicher, stattlicher Mann; bei Ægi, Thj
Suttung, Mimi wird nirgends leibliche Entstellung erwä
Die Riesinnen waren sämtlich von großer Schönheit. G
erfüllt Himmel und Meer mit ihrer glänzenden Erscheinu
Skadi darf sich den schönsten Gott zum Gemahl erwäh
Jarnsaxa ist des Donnerers Weib, Jörd, Gunnlöd und G
sind Odins Geliebte. Frid, des Dofrakönigs Tochter, und F
Thjazis Tochter, sind ihrem Namen nach schon lieblich u
schön. Nach den holden Göttinnen Freyja und Idun trach
die Riesen. Der Riese Hati hat viele schöne Mensch
weiber geraubt (H. Hj. 17). Starkad raubt Alfhild, die
schön war wie kein anderes Weib. Aber ihr Vater rief
Thor, und der Gott erschlug den Riesen (FAS $I_{412, 543}$).
neben wird ihre wundersame, unförmliche Gestalt erwähnt:

Köpfe, sechs- oder gar neunhundert, verunstalten ihren Wuchs (Skírn. 31; Hym. 35. FAS III_{574}; Vafþr. 33; Hym. 8), ein steinernes Haupt trägt Hrungni (Harb. 15). Starkad hat drei paar Arme, Thor schneidet ihm vier Hände ab (Saxo 183), andere Überlieferung verleiht ihm acht Hände und das Vermögen, mit vier Schwertern auf einmal zu fechten (FAS I_{412}, III_{37}).

Wenig anmutig ist auch das Bild, das riesische Eigennamen ergeben: Plump und ungeschickt ist ihre Gestalt wie ein Klotz, schwarz ihr Antlitz, fahl ihr Aussehen, behaart und zottig der Leib oder glatt und schlüpfrig. Eisenschädel und Hartschädel oder auch groß wie ein Wagen wird ihr Kopf genannt, der mit mächtiger Glatze geschmückt ist. Außergewöhnlich groß und dick ist die Nase: Adler-, Horn-, Pelz- und Eisennase. Die Backen hängen dick und taschenartig herunter, über das Kinn fällt eine dicke, fleischige Lippe, darunter klafft ein weites Maul, und tüchtige Mahlzähne kommen der Freßlust des Riesen zu Hilfe. Ungeheuere Ohren, wie dicke Fleischklumpen, stehen weit vom Kopf ab, Wange und Kinn ziert ein struppiger Bart. Knochiger Bau und lange Beine entsprechen dem Kopfe, breite Hände zermalmen alles mit mächtigem Griffe.

Wird die gutmütige, plumpe Ruhe des Riesen gestört, so wird er wild, tückisch und heftig und entbrennt im „Riesenzorn". Hymi bricht durch die Kraft seines Blickes einen Pfeiler entzwei (Hym. 12). Aber diese Kraft hat doch ihre Grenzen: fährt der Donnerer in seine ganze Asenkraft (Hym. 31), so überbietet er den Riesen; ja schon ohnedies sind die flammende Kraft des Auges und der herkulische Appetit des Kraftgottes so ungeheuer, daß sie den Gott unter den Riesen verraten.

Von ihrer Verwandlungsgabe machen die Riesen nicht so oft Gebrauch wie die Elben, weil ihre Hauptwaffe doch immer die Körperkraft bleibt. Die verwandelbare Natur ihres Körpers verleiht ihnen die wunderbare Macht, im Nu bald nahe, bald fern zu sein, wechselnd zu erscheinen und unter der Hand zu verschwinden (Saxo 9). Hardgreip (die hart Zugreifende), die zu Hadding in Liebe entbrannt ist, vermag

in willkürlichem Wechsel sich so umzugestalten, daß sie b
klein, bald groß, bald schlank, bald gedrungen, bald zusamm
geschrumpft, bald auseinandergegangen erscheint; bald rei
sie mit ragender Gestalt bis in den Himmel, bald si
sie zusammen in Menschengestalt; sie kann Wasser f
machen und Berge schmelzen, den Himmel niederziehen u
die Erde erheben, Stoffe durch die Luft fliegen lassen,
Götter stürzen, die Himmelslichter auslöschen und die F
sternis der Tiefe erleuchten (Saxo 21/2). Der Wind, der ü
das Wasser fährt, den Menschen unsichtbar, kommt von d
Schwingen des Riesen Hräswelg (Leichenverschlinger), der
Adlershaut an des Himmels Rande sitzt (Vafþr. 36/7). Au
Thjazi und Suttung kommt die Adlerschwinge zu. Fer
gehört die Urkuh Audumla hierher. Der riesige Dra
Midgardsorm ist eine gewaltige Schlange, die sich im Me
versenkt, um die ganze Erde schlingt, wie das Weltmeer
Länder umgürtet. In Gestalt eines Drachen liegt Fafni
dem Nibelungenhorte. Fenri erscheint in Wolfsgestalt,
Skoll und Hati, die Verfolger der Sonne, Managarm, der
Mond verschlingt. Wölfe sind ihre Reittiere. Die Walk
Sigrun nennt den ihr aufgezwungenen Verlobten einen Kö
der unverschämt wie ein Katzensohn (d. h. ein Riese)
(H. H. I_{19}). Denn Kater ist ein Riesenname, wie Hyndla u
Mella (Hündin), Trana (Kranich), Kraka (Krähe).

In später Zeit wurden auch sittliche Begriffe
Riesinnen gestaltet, etwa wie Jonas Lie sagt, daß in jed
Menschen Trolle sind, um deren Modelle man nicht in V
legenheit ist (Troll I_1). Was ein dichterisch begabter Erzäh
selbst aus einer der üblichen Gespenstergeschichten mac
konnte, wie sie die Schauer der Nacht hervorriefen, zeigt e
der berühmtesten Abenteuer des Isländers Gretti:

Auf einem Hofe geht es um, kein Knecht will bleiben. Endlich fi
sich ein gewisser Glam, ein vierschrötiger Mann, wunderlich anzuse
mit großen blauen Augen und wolfsgrauem Haare; er erklärte, den S
nicht zu fürchten. Aber auch er wird bald vermißt und tot aufgefun
schwarz wie Hel und dick wie ein Rind. Die Leute meinen, daß
Unhold, der vordem da gewesen, den Glam getötet habe, aber von
verwundet sei. Jetzt aber geht Glam um und vernichtet nicht

das Vieh, sondern auch die Menschen: einige, die ihn sahen, wurden geistesschwach, andere verloren ganz den Verstand. Er beginnt auch, den Hof zu zerstören, die Häuser niederzureißen und großen Schaden anzurichten. Gretti ist bereit, den Kampf mit dem Widergänger aufzunehmen. Glam kommt auch wirklich in die Stube, ungeheuerlich groß anzusehen, wo Gretti schläft, und beginnt ihn zu zerren. Ein harter Ringkampf hebt an. Balken lösen sich, und alles zerbricht, was ihnen in den Weg kommt. Zuletzt geht das ganze Haus entzwei, der Kampf wird draußen fortgesetzt, Gretti fällt auf das Gespenst. Als Glam fällt, ziehen Wolken am Monde vorüber; Glam sieht ihn fest an, und Gretti hat es selbst gesagt, daß das der einzige Anblick gewesen sei, der ihm jemals Schrecken eingeflößt habe. Von der Müdigkeit überwältigt, wie davon, daß er Glam so schrecklich die Augen rollen sieht, vermag er nicht das Schwert herauszuziehen. Aber Glams Bosheit ist soviel größer als die anderer Gespenster, daß er sagt: „Bisher hast du Ruhm erworben ob deiner Taten, aber jetzt sollst du nur Unfrieden und Todschlag aus ihnen gewinnen. Friedlos sollst du bleiben und fast stets einsam bleiben. Den Fluch lege ich auf dich, daß diese meine Augen stets vor dir stehen sollen; dann wird es dir unleidlich erscheinen, allein zu sein, und es wird das dein Tod sein." Gretti rafft sich zusammen, haut dem Gespenste den Kopf ab und wendet das übliche Mittel an, um es wirklich unschädlich zu machen (Laxd. 17, 24; Eyrb. 63): er legt das abgeschlagene Haupt hinten an das Gesäß, verbrennt die Leiche, tut die Asche in einen ledernen Sack und vergräbt ihn weit weg von Weide und Landstraße (Grettis S. 32 ff.).

Glam ist keines der gewöhnlichen Gespenster, sein Antlitz ist ganz das eines Riesen. Er hat graue, weit offenstehende Augen und graues Wolfshaar, ist also mit den Werwölfen verwandt und fähig, seine Gestalt zu wechseln; in Menschengestalt erscheint er nur, wenn er als Hirt auftritt. Die Zeit, da er umgeht, ist die Nacht und der Winter mit seinen langen Nächten, besonders um Weihnachten. Seine Angriffe künden sich vorher an, er wird zuerst undeutlich gesehen: wer ihn erblickt, verliert den Verstand; dann wächst seine Macht. Seine Weissagung über Gretti endlich wird für den Helden verhängnisvoll, nicht darum, weil die Aussage eines Unholdes, der Fluch eines Sterbenden immer in Erfüllung geht, sondern weil sie die schwache Seite von Grettis Charakter trifft, der für solche Suggestionen in hohem Maße empfänglich ist. Darum wird ihm auch der Rat gegeben, sich selbst zu beherrschen, damit die Weissagung Glams nicht in Erfüllung gehe. Der Erzähler hat also eine der

schaurigsten, aus der Volksüberlieferung stammende Spu geschichte in ein Licht gesetzt, wodurch sie auch dem heutig Leser zur Wahrheit wird, er hat sie psychologisch v tieft. Um den Schauer zu erhöhen, hat er Glam dann ı sische Ausdehnung gegeben und seine grauenvolle Tätigk durch unheimliche Züge einer Mondnacht noch wirkungsvol gestaltet. Mit vollendeter Kunst malt er die magisch Schauer des winterlichen Mondlichtes, indem er an den Nam Glam anknüpft (glámr = Dämmerung, Mondlicht). Wie c Mondlicht abwechselnd den Weg zeigt und irre führt u Schrecken erregt, so lockt Glam durch Blendwerk zu sich die Einöde, bezaubert und raubt den Verstand (Mondsucl Seine Erscheinung ist anfangs nur undeutlich, nimmt aber ı der Zeit an Stärke zu. Als er in die Stube eindringt, wo Gr schläft, ragt er bis zur Zimmerdecke empor, dann legt er Hand gegen einen Querbalken und streckt sich aus, tiefer das Gemach hinein: die Strahlen des aufgehenden Mon fallen zuerst gegen die Zimmerdecke und erstrecken s langsam stets weiter, bis sie das ganze Zimmer erfüllen. Sei furchterregenden, weitgeöffneten Augen werden in unmitt barem Zusammenhange mit dem Mond erwähnt, der au sofort auf Gretti seine magische Kraft ausübt, wie früher a Menschen und Tiere, daß er fast ohnmächtig wird und v Stund an die Finsternis fürchtet; Glam aber schöpft aus c Mondstrahlen seine letzte Kraft. Wir haben also in Gre Kampf mit Glam bewußte, künstlerische und psychologi vertiefte Ausschmückung des schreckenerregenden, spukhaf Eindruckes des Vollmondes in Winternächten vor uns, an knüpft an einen riesischen Wiedergänger; schwerlich aber Glam ein riesischer Dämon des Mondes.

Sittliche Begriffe sind ferner die Riesinnen Leikn, Fo und Thökk. Leikn (Spiel, Betrug) heißt die Riesin gemein zum Zeichen ihres täuschend verlockenden Treibe Die Meerriesin Forad ist das verleiblichte Verderben Schiffer, die sich rühmt, vielen Männern den Tod gebra zu haben (Ketil Haengs. S. 5). Thökk ist der Dank, d. der Undank, der der Welt Lohn ist: als die Götter sie

einer Berghöhle finden und auffordern, Baldr aus Hel los zu weinen wie alle anderen Wesen, weigert sie sich allein (Gg. 49). Als die tote Brynhild dahinreitet, den geliebten Sigurd aufzusuchen, stellt sich ihr ein Riesenweib, d. h. die Personifikation ihres eigenen Gewissens, ihrer eigenen Vergangenheit, entgegen, der sie Rede stehen und beichten muß. Die Riesin weigert Brynhild den Weg durch ihr Besitztum und wirft ihr vor, daß sie den Mann einer anderen aufsuche, daß sie oft Mannesblut von ihren Händen gewischt. Stolz weist Brynhild die Scheltende zurück: „Versinke du Riesenweib!" (Helr.). Auch im Faust tritt das böse Gewissen als beunruhigender böser Geist auf: „wie anders, Gretchen, war dir's!" Aber während Brynhild über die Stimme des Gewissens triumphiert, unterliegt ihr Gretchen und fällt in Ohnmacht.

In diesem Zusammenhange sei noch ein norweg. Trollenmärchen erwähnt, weil es zeigt, wie der Dichter alter und neuer Zeit den aus der Naturanschauung geschöpften Stoff symbolisch und psychologisch vertieft:

Peer Gynt, ein richtiger Lügenschmied und Aufschneider, stößt vor einer Sennhütte auf etwas, das groß ist und kalt und schlüpfrig. „Wer ist das?" sagt Peer, denn er fühlt, daß es sich rührt. „Ei, das ist der Krumme", antwortet es. Er geht ein Stück um den Spuk herum und trifft wieder auf das Kalte, Große, Schlüpfrige. „Wer ist das?" fragt Peer. „Ei, das ist der Krumme", antwortet es abermals. „Ob du nun gerade bist oder krumm," sagt Peer, „durchlassen mußt du mich doch"; denn er merkt, daß er rundum im Kreise geht, und daß der Krumme sich um die Sennhütte geringelt hat. Er nimmt seine Büchse, tappt vorwärts, bis er an den Schädel des wunderbaren Dinges kommt und schießt ihn dreimal vor den Kopf. „Schieß noch einmal!" ruft der Krumme. Aber Peter versteht es besser; denn hätte er es getan, wäre die Kugel auf ihn zurückgeprallt. Darauf zieht er den großen Troll aus dem Wege und gelangt ungehindert in die Sennhütte. Am nächsten Morgen besuchen ihn vier Bergtrolle, deren Namen auf die vier Elemente Luft, Erde, Wasser und Feuer gehen. Aber Peer Gynt erlegt sie alle und befreit so die Sennerinnen aus ihrer Gewalt.

Dieses Märchen ist die Quelle von Henrik Ibsens dramatischem Gedichte Peer Gynt, einer satirischen Personifizierung des norwegischen Volksgeistes, speziell für den zweiten Akt, der auf dem Dovrefjeld spielt. Die märchen-

haften, volkstümlichen Grundzüge hat der Dichter zu le
digen, bedeutungsvollen Allegorieen umgestaltet, die
gestalteten Trolle zu Sinnbildern nationaler Fehler.
Ringen mit dem Krummen ist zu einem Kampfe Peer G
mit dem eigenen Charakter geworden, dessen Überschw
an Phantasie sich wie ein schlüpfriger Ring um seine gesu
Empfindung legt.

Das Märchen vom Riesenspielzeug ist selbst bis Lapp
gedrungen. Die kolossalen Steinbauten der Vorzeit gelten
Norden wie überall als Stuben, Gräber oder Öfen der Ri
Wie früh derartige volkstümliche Erklärungen der St
gräber entstanden, zeigt Saxos Äußerung, es müßten fr
Riesen in Dänemark gelebt haben, wofür die gewalt
Steine, die auf die Grabhügel gesetzt seien, Zeugnis ableg
denn es sei unglaublich, daß gewöhnliche Menschenk
solche Steinmassen gehoben hätten, die man auf flachem F
gar nicht oder nur sehr schwer bewegen könne (Saxo 8)
allen germanischen Ländern ist die Volkssage vom Ri
als Baumeister verbreitet. Er bedingt sich als Lohn S
und Mond aus, oder den Mond allein, oder ein junges Mädc
muß aber das Bauwerk innerhalb einer bestimmten ku
Frist fertig stellen, sonst bekommt er keinen Lohn; zuw
hilft ihm ein Pferd bei seiner schweren Arbeit. Diese schr
schnell vorwärts und ist bald vollendet. Der Auftragg
der das unheilschwangere Versprechen dem Riesen unte
dingungen machte, die nach seiner Meinung niemals er
werden könnten, sucht den Baumeister um seinen Lohn
betrügen. Teils findet der Unhold dadurch seinen Tod,
sein Name genannt wird — Motiv des Alptraums —,
wird er zu Stein dadurch, daß die Sonne auf ihn sch
Eine solche Volkssage ist die Grundlage für den Eddamyt
in dem ein Riese sich erbietet, den Göttern eine Burg zu ba
dafür aber Freyja, Sonne und Mond als Lohn beanspru

Wie von den Zwergen werden von den Riesen V
steinerungssagen erzählt (S. 104): die Veranlaß
dazu mögen Wolken- und Nebelgebilde gegeben haben,
zur Nachtzeit an den Berggipfeln haften, mit den Strahlen

aufgehenden Sonne aber schwinden oder durch den Sturm verjagt werden und dann die Felsenspitzen erscheinen lassen. Wie die Berg- und Erdriesen scheuen auch die Riesen der dunklen Meerestiefe das helle Licht.

Helgi, Hjörwards Sohn, hat den Riesen Hati getötet. Vergebens sucht seine riesische Gemahlin, Helgi die Einfahrt in die Bucht zu verwehren, nur ihrer Tochter Hrimgerd (die mit Reif Umhüllte?) gelingt es, einige Verbündete Helgis zu ertränken. Sie ist als Stute mit Krallen statt der Hufe dem Meere entstiegen und verlangt zur Buße für den erschlagenen Vater, eine Nacht bei Helgi zu schlafen. Höhnisch erwidert ihr Atli, der die Nachtwache hält: sie solle sich lieber mit einem zottigen Riesen vermählen, der passe besser als Buhle für sie. Mit List- und Scheltreden wird die Riesin hingehalten, bis im Osten der Tag aufdämmert:

Als Hafenzeichen, verhöhnt von den Schiffern,
steht sie, verwandelt in Stein (H. Hj. 12—30).

Früh kam die Vorstellung von Königreichen und gesonderten Ländern der Riesen auf. Jüngere Zeit dichtete dann, an einzelne Riesennamen anknüpfend, eine Menge Unterkönigreiche hinzu (z. B. Ymisland, Herv. S. 1, das Reich des Geirröd und Utgardaloki), und als das Wort Riese nach dem Norden gekommen war, trennte man Risaland von Jötunheim. Hier weiden sie ihre Herden, die von bösen Hunden bewacht werden; grimme Wächter wehren dem Fremden den Eintritt. Finnland und Kvenland (Lappland und Finnland) sind die eigentlichen Riesenländer. In Finnland haust die Sippe des Windriesen Kari (Yngl. S. 16, 22; FAS III$_{634}$), der Windriese Eggtherus und der zauberkundige Thengillus (Saxo 165, 223). Darum wird die Bezeichnung Finn (der Finne) Riesen gegeben, wie auch Elben (S. 118).

Wie die Götter mit den Riesen in beständigem Kampfe begriffen sind, so liegt auch den Helden vieler Sagen die Bekämpfung der Riesen ob. Wie die Riesen Freyja und Idun aus Asgard entführen, so sind auch die Riesen der Heldensage stets darauf aus, schöne Erdentöchter, königliche Jungfrauen zu rauben und nach ihren Felsenhöhlen ins Gebirge fortzuschleppen. Wie Götter und Riesen sich ehelich verbinden, finden auch kühne Jünglinge Gnade vor wilden Riesentöchtern und zeugen mit ihnen Kinder. „Die Riesen nahmen

sich Weiber aus Mannheim, und manche verheirateten auch ihre Töchter dahin" (Herv. S. 1). An Fornjot und seine Söhne knüpfen sich ganze norwegische Geschlechter. Wie die Götter nach den Schätzen der Riesen trachten, sind die Helden unermüdlich, ihnen ihre Kleinode abzukämpfen; sie befreien die Sprößlinge edler Geschlechter, die in die Dienstbarkeit der Riesen gefallen, und wagen kühne Kämpfe mit Drachen und Ungeheuern. Die jüngeren nordischen Sagas schwelgen in den Abenteuern solcher Thursensprenger und Riesentöter, die „mehr dazu gemacht waren, als andere Menschen, Unholde und Bergbewohner zu erschlagen" (Grims S. lođ. 1). Mythischer Wert kommt ihnen nur sehr vereinzelt zu, die Lust am Fabulieren hat sie hervorgerufen, eine seltsame Romantik sie ausgeschmückt.

Wie alle heidnische Wesen scheuen und hassen die Riesen die Zeichen der Kirche, besonders die Glocken und das Kreuz. Aber wie die Elben haben sie im innersten Herzen eine tiefe Sehnsucht nach Frieden mit dem Christentum:

Ein Erdriese sagt zu Thorstein Ochsenfuß: „Du wirst einen Glaubenswechsel mitmachen, und dieser Glaube ist viel besser für die, die ihn annehmen können; aber die müssen zurückbleiben, die nicht dazu geschaffen sind und so sind wie ich; denn ich und meine Brüder waren Erdriesen. Nun würde mir aber viel daran liegen, daß du meinen Namen unter die Taufe brächtest, wenn es dir beschieden wäre, einen Sohn zu bekommen." — Ebenso bittet der Riese Armann einen Menschen im Traume: „Wenn es dir möglich wird, sollst du meinen Namen unter die Taufe und das Christentum bringen." Beide suchen also auf einem Umwege sich einen Anteil an der Erlösung zu verschaffen; denn wessen Name auf einen andern übergeht, hat teil an dessen Glück (S. 36/37).

Andererseits rühmt sich nach Einführung des Christentums Hallmund in seinem Todesliede noch der Siege, die er über Riesen und Bergbewohner, über Halbriesen, Elbe und üble Wichte erkämpft habe (Grettis. S. 62).

Selbst Bekehrte riefen den Riesen Armann in seiner Berghöhle um Hilfe und Unterstützung an, solchen war er der größte Schutzgeist. Ein Verwandter von ihm ist Bard, Sohn des Riesenkönigs Dumb und der Mjöll, einer Tochter des Snä des Alten (Schnee), von deren hellglänzender Farbe der

weißeste Schnee seinen Namen hat. Bard ist also unzweifelhaft riesischer Abkunft und überdies bei dem Bergriesen Dofri erzogen, dem Gebieter des Dovrefjeld in Norwegen. „Die Leute meinten, daß er in einen Ferner Islands eingegangen sei und dort eine große Höhle bezogen habe; denn das war mehr seine Art, in Höhlen zu sein als in Häusern, weil er in den Höhlen des Dofri auferzogen war. Er war an Wuchs und und Stärke den Unholden ähnlicher als den Menschen. Er wurde darum Bard Snäfellsase genannt, weil die auf dem Vorgebirge Wohnenden an ihn glaubten und ihn für ihren anzurufenden Gott hielten: manchen zeigte er sich als ein sehr kräftiger Schutzgeist" (S. 57). Die Zauberin Busla beschwört Trolle, Alfen, Zaubernornen und Bergriesen, daß sie die Hallen König Hrings verbrennen; hassen sollen ihn die Reifriesen, wenn er ihren Willen nicht tut (FAS III_{205}). Das sind die dürftigen Spuren eines Riesenkultes, und es ist auffallend, daß sie alle bereits christlicher Zeit angehören. Es scheint, daß dieser Kultus erst aufgekommen ist, als der alte Asenglauben ins Wanken geriet. Jedenfalls ist es unberechtigt, aus der späten Erzählung von Bard, dem Asen des Snäfell, den Schluss zu ziehen, dass das Wort Ase nicht Gott bedeute, sondern Halbgott, einen zur Apotheose gelangten Menschen.

Luftriesen.

Die Riesen, die in den Göttermythus eingreifen, werden nur kurz ihrem Namen und Wesen nach aufgezählt; eine Ausnahme wird aus praktischen Gründen nur mit Fenri gemacht. Im allgemeinen beschränkt sich die Darstellung auf die alten Quellen, da die wichtigsten Züge der Volkssage bereits bei der allgemeinen Charakteristik verwertet sind.

Als die ältesten Bewohner Norwegens gelten die Riesen, Fornjots Geschlecht. Sein Stammbaum wird gern als ein Beispiel mythischen Schaffens herangezogen, ist aber in Wahrheit ein mythisches Zerrbild, nicht naive Naturbeseelung, son-

dern bis ins kleinste durchgeführte Mythenallegorie auf Grund etymologischer Deutung.

„Ein König hieß Fornjot, er herrschte über Jötland, d. h. Finnland und Kvenland östlich vom finnischen Meerbusen. Er hatte drei Söhne, Hle, Logi und Kari. Der erste, auch Ægi genannt, waltete über das Meer, der zweite über das Feuer, der dritte über die Winde. Nach dem einen Bericht ist Karis Sohn Jökul (Eisberg, Gletscher), Vater des Königs Snä (Schnee), und dessen Kinder waren Thorri, Fönn (Schneehaufe), Drifa (Schneewirbel) und Mjöl (Schneestaub). In dem andern Berichte wird Karis Sohn, der Vater Snäs des Alten, Frosti (Frost) genannt, von Snä aber nur der Sohn Thorri angeführt. Thorri hatte zwei Söhne, Nor und Gor und eine Tochter Goi. Er war ein großer Opfermann und hielt jedes Jahr um Mittwinter ein Opferfest, Thorrablot, und davon hat der Monat Thorri seinen Namen bekommen. Dieses Mittwinteropfer hatte zum Zwecke, von den Göttern reichlichen Schnee und gute Schneebahn zu erreichen: denn davon hing bei den Einwohnern von Kvenland der Jahresertrag ab. Nun verschwand Goi plötzlich. Thorri opferte, um Nachrichten von der Verlorenen zu bekommen, und dieses Opfer hieß man dann Goiopfer (Góiblót). Indem Nor und Gor ihre abhanden gekommene Schwester aufsuchen, unterwirft jener sich Norwegen, das von ihm den Namen erhält, Gor sucht die Küsten und Inseln der Ostsee ab; von Nor stammen die Gebieter des norweg. Festlandes, von Gor die Seekönige. Nor findet seine Schwester, die von einem Fürsten Hrolf geraubt ist, der auf dem Kjölengebirge haust. Ein Zweikampf zwischen beiden bleibt unentschieden, in einem gütlichen Vergleich erkennt Hrolf die Oberherrschaft Nors an (FAS $II_{3ff, 17ff.}$; Flt. $I_{21, 219}$).

Der etymologische Mythus will einmal den Namen Norwegen erklären (= Weg des Nor), und dann die beiden Monatsnamen Thorri und Goi. Norw. Gjö ist der Spurschnee, d. h. der weiche Schnee, in dem die Spuren des Wildes leicht wahrzunehmen sind; Goi ist also der bei aufsteigender Sonnenwärme aufgeweichte, Thorri der trockene, hartgefrorene Schnee. Die eine Sippe trägt also Namen, die in irgend einer Weise Schnee bedeuten, der andere Zweig dieser dürren genealogischen Allegorie ist eine nackte Personifikation des Windes. Nor, dessen Streifzug zur Aufsuchung seiner Schwester aufgeschoben wird, bis die Winterkälte eintritt, ist der Nordwind; Gor ist der Bläser, der Wind, Kari die durch den Wind bewegte Luft. Der Erzähler hat Fornjot als den Vorbesitzer, den vormaligen Inhaber des Landes aufgefaßt, der über Jötland geherrscht habe, und deswegen Jötland neben Finnland und Kvenland

eingesetzt (For-niótr.) Neuere Gelehrte deuten ihn als den „Vor-Jüten", d. h. einen von den alten Einwohnern, vor der Zeit der Jüten und denken an Jütland als die Heimat des „Mythus"; andere als den Opfergenießer (fórn-niótr). Nun nennen die Skalden den Wind Brecher, Verderber, Hund, Wolf des Waldes, des Segels oder des Schiffszeuges, Baumfäller, Fornjots Sohn oder Verwandter, Bruder des Ægi und des Feuers: „mit Schneegestöber begannen Fornjots häßliche Söhne", heißt es bei einem Skalden (Sk. 25). Ein an. Rätsel läßt den verdunkelnden Nebel allein vor dem Sohne Fornjots (dem Winde) fliehen (FAS I_{475}). Es liegt daher nahe, auch in Fornjot eine Benennung des Windes zu sehen, und mit gutem Grunde hat man ihn als den alten Heuler, den alten Sturm erklärt. (*Forn-þiótr). Von Finnland her, wo König Fornjot herrscht, kommen die kalten Nordwinde nach Skandinavien, Finnland ist für den alten Windriesen das passende Königreich.

Dreihundert Jahre ist König Snä alt und wird darum der Alte genannt; die Helden der Menscheit wünschen sich seine Lebensdauer, das Alter des greisen, ewigen Gebirgsschnees (FAS II_{8}).

Der norw. Jarl und spätere König in Schweden Sturlaug sendet seinen Pflegebruder Frosti (Frost) aus, um der blondgelockten Tochter Mjöl des Finnenkönigs Snä einen Runenstab mit Liebeswerbung in den Schoß zu werfen. Voll Sehnsucht eilt sie dem Brautwerber voraus, daß er ihr nicht folgen kann. Da spricht sie: „Du bist sehr saumselig, mein Frosti, aber fasse mich nur unter dem Gürtel." So fahren sie rasch im Winde dahin zu Jarl Sturlaug (FAS III_{634}). Der Dänenkönig Snio (Snä) liebt die schöne Tochter des Schwedenkönigs. Im Bettlergewande naht ihr sein Bote und singt ihr leise, leise zu: „Snio liebt dich!" Kaum hörbar flüstert sie zurück: „Ich liebe ihn wieder" und bestimmt als Zeit ihrer heimlichen Zusammenkunft mit Snio den Beginn des Winters. Da gibt sie vor, in stiller Einsamkeit baden zu wollen. Snio naht ihr und führt sie rasch rudernd auf seinem Schiffe von dannen (Saxo 281). Dänische Chroniken machen Snio zum Hirten des Meerriesen Hle auf der Insel Hlesey (Läsö im Kattegat). Als König empfängt Snio von einem Riesen ein paar Handschuhe; als er sie anzieht, kriechen so viele Schlangen und Würmer aus ihn n hervor, daß er ganz von ihnen verzehrt wird (Script. rer. dan. I_{235} u. $_{80}$).

Von Drifa, der Tochter des Finnenkönigs Snio des Alten, ist früher erzählt, wie sie ihren Verlobten durch eine

Mare töten läßt (Yngl. S. 13). Frosti, Jökul und Gust (Sturm) sind Gefolgsmannen des Riesen Geirröd und spielen eine wenig rühmliche Rolle (FMS III_{186}; s. u. Thor-Geirröd).

Wasserriesen.

Einen hübschen Einblick in die Entstehung der Wasserriesen gewährt die isl. Überlieferung: Ein Mann sah einen Riesen oben am Gestade sitzen, der die Füße baumeln ließ, so daß sie die Brandung berührten, und so oft er sie zusammenschlug, entstand ein Seegang. Er sprach diese Weise: „Ich war dabei, als der Fels vom Berge fiel, aus dem hohen Himmel der Bergriesen. Wenige Bergriesen machen größere Stürme auf dem Meere, auf der befreundeten Erde; das Hautwaschen tut mir wohl“ (Landn. II_7).

In die Herrschaft des Wassers teilen sich Ægi, der Wassermann schlechthin, wie sein Name sagt, Mimi, der Herrscher der Binnengewässer, unergründlich weise wie sein Element selbst, und Njörd, der Gott des ruhigen, den Verkehr begünstigenden Meeres. Ægi ist zwar ein Riese, aber harmlos wie ein Kind. Er ist bei den Göttern in Asgard zu Gaste, ladet sie selbst zu sich ein und braut für sie Bier. Wie der Saal des kriegerischen Odin von Schwertern erleuchtet war, so ist es Ægis unterirdische Halle von blankem Golde, das auf den Estrich getragen wird. Seine Diener Eldi (Feuer) und Funafeng (Funkenfang) haben wohl für die Beleuchtung zu sorgen. Losgelöste und dann selbständig gewordene Eigenschaften Ægis sind Hle und Gymi. Da nach Hle, dem Sohne Fornjots, die Insel Hlesey, Läsö in Kattegat, benannt ist, liegt die Annahme nahe, daß Ægi auf Jütland und dem westlichen Norwegen unter diesem Namen verehrt wurde (Sk. 1, 23). Hle wird als der Deckende, Gedeckte, Schattige, Dunkele erklärt (an. hlé) oder als der Laute, das laut brausende Meer (*HlewaR.). Das langsam, ruhig dahinflutende Meer bezeichnet Ægis anderer Name Gymi (Skírn. 6; Gg. 37). Bei den Skalden heißt das Meer sein Herdplatz, das Branden der See sein Lied; Gymis Seherin (Wölwa) ist ein Beiname

der Ran, Ægis Gemahlin; also sind Gymi und Ægi eine Person. Wohl verschieden von diesem Gymi ist Gymi, der Gemahl der Örboda, deren Kinder Beli, der Brüller, und Gerd sind, um die Frey wirbt. Gerd ist trotz ihrer glänzenden Schönheit sicherlich keine Wasserfrau, und Beli kann ebenso gut ein Windriese wie ein Meerriese sein.

Während Ægi kein furchtbares, wildes Wesen ist, verkörpert die düstere Gestalt seines Weibes Ran, schon nach ihrem Namen „die Räuberin" (aus Rahana), die wilde, grausame, habgierige Natur der See. Neuerdings wird Rán ∠ Rádn als „die über das Meer Herrschende" gedeutet (ráþa; = schwed. sjörå; isl. sió-ráþ). Der schwed. Volksglaube kennt Bergsrå, Skogsrå und Sjörå (elfische Geister, die im Berge, Walde und Wasser herrschen). Das Meerweib herrscht über alle, die im Meere umkommen, wie Ran die Ertrunkenen mit einem Netze auffängt. Fischer opferten ihr Geld und Speise und erhofften davon großen Vorteil. Einige Gewässer und Wälder waren so sehr unter der Herrschaft dieser Geister, daß alle Arbeit für vergeblich galt, wenn man sich ihre Huld nicht zu verschaffen wußte. Jedenfalls ist Ran junge, nordische Schöpfung und an die Stelle der alten, im Volksglauben fortlebenden elementaren Wassergeister getreten. In ihr ist die Todesseite der Meergottheit herausgekehrt, während von Ægis Antlitz diese düsteren Schatten entfernt sind. Aus ihrer Ehe mit Ægi entsprangen neun Töchter (Sk. 23, 58). Wie diese sind auch die neun Mütter Heimdalls Verkörperungen der wilden brandenden Wogen (Hyndl. 35—38); sie tragen zwar andere Namen, aber sind schwerlich von den Ægistöchtern zu trennen. Ob die Neunzahl aus dem dreimaligen Dreischlage der See zu deuten ist, bleibt zweifelhaft. Nach altem Seemannsaberglauben folgen stets drei große Wellen dicht aufeinander; die erste der drei Wellen ist immer die größte, die neunte aber übertrifft alle anderen an Wucht und Größe. Neun Meernixen begegnen auch sonst (Beowulf 575; FAS III_{482}); während die hohen Gottheiten in der Dreizahl auftreten, werden die unteren göttlichen Wesen neunzählig genannt. Das Heulen und Brausen der erregten Meereswogen

klang wie ein Klagelied, und die weißschäumenden, perlenden Gischttropfen wurden als die strömenden, salzigen Tränen der Meerfrauen aufgefaßt. Als Baldrs Leichenschiff brennend auf die See treibt, jammern und weinen Ægis Töchter um das Schiff auf der schwellenden See, und der Wogenschlag schleudert dessen Segel hoch an den Himmel (Baldrs. dr. 12). Ein schönes an. Rätsel bezeichnet sie als vornehme, trauernde Frauen, die weit fort vom Vater ziehen; weiß sind ihre Haare, weiß ist ihr Kopftuch, sie müssen wachen im Winde; Schaden bringen sie manchem Manne, berauben die Weiber der Männer; im Winde wachen die klagenden Mädchen, gehen auf Brandungsklippen und fahren die Bucht entlang, haben hartes Bett und weiße Haupttücher und spielen wenig bei Meeresstille (Herv. S.). Ægis unholde Tochter trachtet danach, die Seerosse in die schäumenden Wogen zu versenken (H. H. $I_{29 \cdot 30}$), aber die schützende Walküre entwindet sie ihren Händen. Fridthjofs Gefährte Björn singt, daß sie 18 Tage lang am Schiffe ausschöpfen mußten, als Rans Kinder (die Wellen) den Meertreter (das Schiff) ermüdeten; und von einer durch einen schweren Seesturm bedrohten Mannschaft wird gesagt: die Töchter der Ran versuchten die Burschen und trugen ihnen ihre Umarmung an (Fostbr. S. 5); denn die Nixen sind lüstern auf schöne Jünglinge erpicht.

So greift auch Ran selbst mit den Händen nach dem Schiffe, das sich auf dem tobenden Meere befindet, aus der wild um sie rohrenden See reckt sie ihr tangumringeltes, weißes Gesicht herauf; und von einem glücklich geretteten Schiffe heißt es: kräftig riß sich Helgis Gischtroß aus Rans Krallen, aus dem Rachen der Ran (H. H. I_{31}, Sk. 23), und wer ein Schiff zu vernichten suchte, wie die Riesin das Helgis, des Sohnes Hjörwards, von dem sagte man: er wolle die Besatzung zu Ran senden (H. Hj. 18). Ein Sturm wird so geschildert: Die Gluten des Meeres (die Funken des Meerleuchtens) trieben gen Himmel, die See ging schwer; der Steven durchschnitt die Wolken, Rans Weg (die See) stieß an den Mond (Sk. 58). Der isl. Dichter Egil Skallagrimsson singt, als sein Sohn ertrunken ist: „Eine grausame

Lücke riß die Woge in mein Geschlecht. Ran hat mich sehr schlimm geplündert. Das Meer riß die Bande meines Geschlechtes, den festen Faden von mir. Wenn ich meine Sache mit dem Schwerte verfolgen könnte, so wäre es mit dem Bierbrauer Ægi aus. Wenn ich den gefährlichen Bruder des Sturmes (das Meer) bestehen könnte, würde ich mich zum Kampfe gegen Ægis Braut aufmachen" (Snt. 6—8). Zu Ran fahren bedeutet: ertrinken, und bei Ran sitzen: ertrunken sein. Mit ihrem Netze fischt sie, nach uraltem gemeingerm. Glauben, die Ertrinkenden auf. Als die Götter bei Ægi versammelt sind, bemerken sie, daß Ran ein Netz hat, womit sie alle fing, die sich der See vertrauten (Sk. 31). Dieses Netz entlehnt einmal Loki, als er den Zwerg Andwari fangen will, der sich in Hechtsgestalt in einem Wasserfall aufhält. Wie alle Wassergeister ist sie habgierig; nur dem ist sie hold, der ihr Geld mitbringt. Darum sagt Fridthjof bei einem furchtbaren Sturm auf der Seefahrt, wo der Untergang droht: „Nun soll in der Tat ich Rans Bett besteigen, ein anderer aber das meiner geliebten Ingibjörg"; er läßt dann seine Leute sich prächtig schmücken und verteilt die Stücke seines zerhauenen goldenen Ringes, damit jedermann Gold bei sich trage, wenn er zu Ægi kommt und in die Säle Rans, des Weibes ohne Herz im Leibe, zum Gastmahle (FAS II_{78}). Im Leuchten des windstillen Meeres mochte man den Glanz des versunkenen Goldes spielen sehen; im Grunde des Meeres sind all die Schätze gehäuft, die die Flut verschlungen hat (S. 147).

Man stellte sich also auch Rans Behausung als einen Palast mit vielen schönen Sälen vor, eine unter dem Wasser gelegene Walhall. Wie die kampftoten Helden bei Odin sich am würzigsten Speck und an fetter Ziegenmilch laben, so tun sich die bei Ran Sitzenden an Hummern gütlich; klar ist es, daß man beim Dorsche gut gaste (FMS VI_{376}). Wohl aufgenommen sind die Leute bei Ran, wenn die zur See Umgekommenen ihr Erbmahl besuchen: den Glauben hatte man noch in Island, nachdem das Christentum angenommen war (Eyrb. S. 54). Ægi wird dazu das Bier geliefert haben. So erhebt sich Ran fast zum Range einer Todesgöttin. Aber

keineswegs werden die Ertrunkenen samt und sonders der Ran zugesprochen. Swan, der für einen großen Zauberer gehalten wird und mancherlei Proben seiner Kunst ablegt, ist im Frühjahr beim Fischfang ertrunken. Fischersleute sahen, wie er in einen Berg einging und da wohl begrüßt wurde (Nj. 14). Thorstein ist ebenfalls beim Fischen ertrunken. Ein Schafknecht sieht, wie sich ein Berg im Norden öffnet; er gewahrt große Feuer darin und vernimmt Lärm und Hörnerklang (Eyrb. S. 4; S. 52). Egil klagt, daß Ran den Tod seines ertrunkenen Sohnes verschuldet habe, tröstet sich aber, daß Odin ihn nach den Göttersitzen berufen habe.

Hymi, der Dämmerer, ist der Riese des winterlichen Meeres. Er hat eine geräumige Wohnung mit weiten Hallen zwischen den Eisbergen und haust hier wie ein Fürst, umgeben von einem zahlreichen, vielhäuptigen Volke, das in Höhlen lebt und ihm Folge leistet; er fährt täglich auf den Fischfang aus. Seine Töchter, die von Loki in cynische Verbindung mit Njörd gebracht werden, deutet man als die sich ins Meer ergießenden Gletscherbäche (Lok. 34). Dieselbe derbe Handlung wird von Geirröds Tochter erzählt, die mit gespreizten Beinen über dem Flusse steht, den Thor durchschreiten muß, und dadurch sein Anschwellen verursacht (Sk. 18). Ein Riese, Brunnmigi, der auf dieselbe ekelhafte Art den Menschen das Trinken des Brunnenwassers verleidet, wird durch einen Speerwurf verwundet und flüchtet in die Berge (Halfs. S. 5).

Die Midgardsschlange oder Jörmungand (der große Dämon) wird von den ältesten Skalden mehrfach erwähnt, aber noch nicht als Lokis Kind bezeichnet. Odin hat sie in die tiefe See geworfen, von der die Erde, Midgard, umgeben ist, und die Schlange ist so gewachsen, daß sie mitten im Meer um alle Lande liegt und sich in den Schwanz beißt. Das Bild ist von der riesenhaften Seeschlange hergenommen, die man da und dort im Meere gesehen haben will, der man aber noch niemals habhaft geworden ist.

Ohne Zusammenhang mit der Göttersage, zwar einfacher und roher, dafür aber unverfälschter sind folgende Wasser-

dämonen: Wie in der Volkssage kämmen die **Meerriesinnen** der alten Überlieferung ihre langen Locken am Strande mit goldenem Kamme, auf dem Schoße ein goldgewobenes Tuch gespreitet, und netzen die Flechten aus der See. Menschenjünglinge belauschen sie dabei, und die Riesenmädchen, die keineswegs spröde sind, freuen sich, wenn ihre Reize Liebe wecken (FAS III_{482}). Aber die Meerriesin **Forad**, schwarz wie Pech und in Walgestalt, hat manchen Mann dahingerafft, der zum Fischen fuhr (S. 153). **Hrimgerd** legt sich vor Helgis Schiffe und sperrt des Meerbusens Mündung; zu Ran hätte sie die Recken gesendet, wenn sie sie nicht mit den Ruderstangen zurückgestoßen hätten (S. 155)., **Grim**, der Sohn einer Meerriesin, lebte im Meere und verwandelte sich in die verschiedensten Tiere; es hatte einen heißen Atem, der selbst durch die Rüstungen brannte und spie Gift und Feuer; auch fraß er rohes Fleisch und trank Menschen und Tieren das Blut aus (FAS III_{241}). **Starkad** ist der riesische, ungeheure Vertreter der Alu-Wasserfälle in Norwegen (Ulefos in Telemarken) und heißt deswegen „Sproß des Ala.“ Sein Name (der mit Stärke Begabte) und der seines Vaters Storwerk (der Vollbringer großer Werke) sowie seine acht Hände und die Schnelligkeit der Füße, die ihn in kürzester Zeit dahin trägt, wo er nötig ist, zeigen seine riesische Stärke.

Er war mit einer Riesin verlobt, einer gefürchteten Feindin des Elbengeschlechtes; sie wurde ihm jedoch während seiner Abwesenheit von Hergrim, einem Halbriesen geraubt. Im Holmgang am obersten Wasserfalle fällt Hergrim, da der achthändige Starkad mit vier Schwertern auf einmal schlägt; die Verlobte tötet sich, weil sie Starkad haßt. Beim Disenopfer erblickt Starkad in Alfheim die schöne Tochter des Elbenkönigs und entführt sie gewaltsam in der nächsten Nacht. Der Vater fleht zu Thor um Rache, und der Erbfeind des ganzen Riesengeschlechtes erschlägt ihn. Hergrims Sohn aber, Grim, ward nachmals der größte Kriegsmann (FAS $I_{412.\ 5.3.}$ III_{15}, Saxo 183 ff.).

Durch seine Viermännerkraft, seine Weisheit — er heißt der sehr kundige Riese — seine Verbindung mit riesischen und elbischen Wesen und durch sein Hausen und Kämpfen am Strome zeigt sich Starkad als riesischer Dämon des Wasserfalls. Rücklings, mit gespreizten acht Händen, stürzt

der brüllende Riese nieder, und noch jeden Augenblick sieht man ihn im grauenvollen Sturze begriffen. Die einzelnen Gestalten auf das Leben der nordischen Bergströme zu deuten, auf ihren Ursprung, ihren Lauf durch Wildnis und Anbau, ihre Verzweigung und ihren ringenden Zusammenfluß zum letzten, gewaltigsten Sturze ist verlorene Mühe. Hergrim und sein Sohn Grim lebt als Fossegrim bis heute fort (S. 134).

Mit einem im Wasserfall hausenden Riesen hat auch der starke Gretti auf Island zu tun:

Auf einem isl. Gehöfte südlich des Godafoss (Götterwasserfall) war zwei Jahre hintereinander in der Julnacht unter großem Getöse der Mann verschwunden, der das Haus hütete, während die andern zum Weihnachtsgottesdienste geritten waren. Gretti, der davon vernahm, erbot sich, das nächste Mal Wache zu halten. Er trug die Bäurin, die nach der Kirche wollte, durch den reißenden Strom und kehrte dann nach dem Hofe zurück, wo er sich zum Empfange des Unholdes einrichtete. Um Mitternacht erhob sich ein gewaltiger Lärm, ein riesiges Weib trat in die Stube, einen Trog unterm Arme und ein Messer in der Hand. Gretti warf sich ihr entgegen, und es begann ein gewaltiges Ringen, das bis zum Morgen währte. Die Trollin war stärker als ihr Gegner, und trotz seines heftigen Widerstandes schleppte sie ihn hinaus an den Fluß; da gelang es ihm, seine rechte Hand frei zu bekommen, er faßte sein Schwert, hieb der Riesin den Arm ab und rang weiter mit ihr, bis das Tageslicht sie überraschte und sie in Stein verwandelte. Es dauerte lange, bis sich Gretti von dem fürchterlichen Kampfe erholte. Als er genesen war, begab er sich in Begleitung eines Priesters an den Wasserfall und sah dort eine Höhle, die sich unter der Klippe hinzog. Ihre Oberfläche war glatt wie gemeißelt, so daß es unmöglich schien, hinabzuklettern, und sie fiel 150 Ellen tief steil herab. Trotz der Abmahnung des Priesters unternahm Gretti das Wagnis, er befestigte für den Notfall ein Tau an einen Pfahl, der in den Fels getrieben wurde, ließ das Seil, an dem ein schwerer Stein hing, ins Wasser, sprang kopfüber, nur mit einem Schwerte bewaffnet, in den Strudel und arbeitete sich bis zu der Höhle durch, die hinter dem Wasserfalle lag. An einem mächtigen Feuer sah er einen ungeheuern Riesen sitzen, der ein mit einem hölzernen Griffe versehenes Schwert gegen ihn zückte. Als Gretti den Schaft durchschlug, wollte der Riese nach dem Schwerte greifen, das hinter ihm an der Wand hing, aber Gretti war behender und zerschnitt mit seinem glänzenden Schwerte die schwarze Brust des Riesen. Der Priester, der die blutigen Eingeweide auf der Oberfläche dahinschwimmen sah, glaubte Gretti getötet und ging heim. Gretti aber fand in der Höhle viele Schätze und die Gebeine zweier Männer, belud sich damit und schwamm nach dem Seile hin, um sich aufziehen zu lassen; da der Priester aber davongelaufen

war, blieb ihm nichts andres übrig wie emporzuklettern. Die Gegend war fortan von Unholden befreit (Grettis S. 64—66).

Die Strecke, die die Riesin Gretti geschleppt haben soll, wird noch heute gezeigt, und unter der Klippe ist eine Grotte, die man zuweilen vom Lande aus besuchen kann. Es ist vermutlich eine lokale Volkssage, die an den geschichtlichen Gretti angeknüpft ist († 1031). Entlehnung aus dem Beowulf ist sehr zweifelhaft, trotz auffallender Übereinstimmungen. Auch Beowulf kämpft zweimal, zuerst mit einem männlichen Unholde, Grendel, dann mit einem weiblichen, einer Meerwölfin, das zweite Mal in einer Höhle unter dem Wasser. Beide Male büßt das Ungeheuer einen Arm ein, und die am Ufer Zurückgebliebenen gehen fort, weil sie den empordringenden Blutstrom für ein Zeichen von dem Tode des Helden ansehen.

Berg- und Waldriesen.

Bergriesen heißen die Riesen entweder, weil sie in Bergen wohnen (vgl. die Namen Berg-, Fels-, Stein-, Lavabauern oder Höhlenbewohner), oder weil man ihnen einen Steinkörper zuschrieb. Das dreikantige Herz und gewaltige Haupt Hrungnis sind von hartem Stein, von Stein sein breiter Schild, ein Schleifstein seine Waffe; vgl. auch den Riesennamen Jarnhaus „Eisenschädel". Noch heute erzählt die Sage nordischer und deutscher Gebirgsländer, daß dieser oder jener gewaltige Fels ursprünglich ein Riese war. Thor und nach ihm St. Olaf hat solche Versteinerungen geschaffen und heißt als ihr Töter „Brecher der Bergriesen." Ein Erdriese sagt Thorstein seinen Übertritt zu einem besseren Glauben voraus (S. 36). Ein Bergbewohner bietet Björn im Traum an, mit ihm in Verbindung zu treten und vermehrt sein Vermögen (Landn. IV_{12}). Ein Bergriese, Jarngrim (Eisengrim), in ein Ziegenfell gekleidet, einen Eisenstab in der Hand, ruft die dem Tode Bestimmten zu sich (Nj. 134; S. 52). Hergrim, der Sohn eines Bergriesen, lebt bald bei den Bergriesen, bald bei den Menschen (S. 165). Armann wohnt in einer Berghöhle im Armannsfell (S. 156). Über Bard Snäfellsase, den Schutzgeist des prächtigen, kegel-

förmigen Gletschers Snäfell, sind noch heute viele Sagen auf Island in Umlauf (S. 157). Er ist der Zögling des norw. Bergkönigs Dofri, des Gebietes des Dovregebirges, der drinnen in prächtigen Räumen mit vielem Volke wohnt. Er war nicht unfreundlich, noch weniger war es seine schöne Tochter Frid, mit der Bui, der von König Harald Haarschön zum Verderben zu Dofri gesandt worden war, heitere Monate vom Julabende bis zu Sommeranfang verbrachte. Beider Sohn aber, Jökul, fand an der Bergriesin Gnipa (d. i. Berggipfel) keine Gleichgesinnte seiner Mutter, sondern hatte mit ihr sehr gefährliche Abenteuer zu bestehen. Schließlich stand sie ihm doch gegen ihre eigenen Verwandten bei und ward dafür von ihm stattlich verheiratet (Isl. S. II_{431} ff.; S. 148). Harald Haarschön befreit als Knabe von 5 Jahren den Riesen Dofri, der wegen einer Beraubung der königlichen Schatzkammer festgesetzt worden war, und wird zum Entgelt dafür von diesem bis zu seinem zehnten Jahre auferzogen. Zu den Gebirgsriesinnen gehört Hyndla, die höhlenbewohnende Seherin riesischen Wesens, und die holde Gunnlöd, die den Dichtermet im Berge bewahrt. In einer Berghöhle finden die Götter Thökk, durch die felsgestützten Pforten der Riesin geht Brynhilds Todesfahrt (S. 153). Die Geister der nordischen Felsenwelt, Zwerge wie Riesen, sind Untertanen zweier Bergkönige, in Schweden des Kullamane, der seinen Wohnsitz auf dem Kullen hat, in Norwegen des Harkort, der am Hardangerfjord herrscht.

Widolf ist ein des Sturms gewaltiger „Wolf des Waldes", ein Waldriese, er gehört zur Sippe der schwedischen und deutschen wilden Männer. Wie alle Wesen des tiefen geheimnisvollen Haines besitzt er die Gabe der Weissagung, darum ist er der Vater aller Weissagerinnen (Hyndl. 34). Der verwundete Halfdan flüchtet sich zu dem heilkundigen Vitolfus, der in einsamer Waldgegend lebt und erst nach langen Drohungen Hilfe gewährt. Der Held verbirgt sich im Walde und pflegt seine Wunden mit dem Baste der Waldbäume, mit den heilkräftigen Kräutern und Wurzeln des Waldbodens. Vitolfus weiß die Verfolger Halfdans durch irreführenden Nebel so zu blenden, daß sie alle Spur verlieren

und das Naheliegende nicht sehen; im Dickicht des Waldes ist der Verfolgte vor jeder Spähe geborgen (Saxo 219). Auch die deutschen Stämme kannten einen Widolt, in dem das geheimnisvolle Waldleben persönlich geworden ist. Dem deutschen wilden Weibe, das in Schlesien einen eisernen Kopf trägt, entspricht im Norden Jarnwidja das „Weib des Eisenwaldes“ (Vǫl. 40; Hlt. 3).

Feuerriesen.

Ein Seitenstück zu der Sage vom Riesen, der mit seinen Füssen Brandung und Seestürme erregt, erzählt von einem Feuerriesen, der seine Macht in Erdbränden entfaltet: Ein alter Mann sieht spät am Abend einen Mann in einem Riesennachen rudern, groß und bösartig. Er steigt ans Land, begibt sich zu einem Gehöfte und fängt beim Stadeltore zu graben an. In derselben Nacht schlug da Erdfeuer auf, die Ansiedelung brannte ab, und Lavahaufen liegen jetzt da, wo der Hof stand (Landn. II_5).

Die Zahl der Flammenriesen ist äußerst gering. In gleicher Nacktheit, wie die Luft in dem Sturmriesen Wind, finden wir das Feuer versinnbildlicht in den Riesen Eld (Feuer), Logi (Lohe, Wildfeuer), den Riesinnen Glod, Eisa und Eimyrja (Glut, Asche, Glutasche; s. u. Loki). Aus ihnen ragt Surt hervor (der Schwarze), der mit lohendem Schwerte in der Feuerwelt sitzt, beim Götterkampfe Frey besiegt und dann über die ganze Welt das Feuer wirft. Die Pechkohle heißt nach ihm isl. Surtarbrandr, sie stillt, auf geschwollene Glieder gelegt, den Schmerz; Surtarepli, Apfel des Surt, werden die Knollen des Equisetum arvense genannt. Islands größte Höhle, eine 839 Faden lange Lavablase, heißt Surtshellir. Ein schutzloser Verbrecher flüchtete in sie und lief Tag und Nacht, da waren seine Schuhe voll Sand, und als man genauer zusah, war es Goldsand; der Mann sagte, er sei lange bis an die Knöchel in schwerem Sande gewatet; er kam zuletzt auf der nordöstlichsten Landspitze Islands, Langanes, heraus. Schon die alten Quellen kennen sie unter diesem Namen; ein Mann wanderte im Herbste zur Höhle des Surt

und brachte dahin ein Lied, das er gedichtet hatte auf den Riesen in der Höhle (Landn. III_{10}; Holmv. S. 32; Sturl. S. V_{46}; Gests. S. Bard. 3).

Gestirnmythen.

Eine eigenartige Stellung in der nordischen Mythologie nehmen die Gestirne ein. Diese Mythen beruhen z. T. auf alter, volkstümlicher Anschauung, andererseits zeigen sie in der überlieferten Gestalt und dem Zusammenhang, in den sie miteinander gebracht sind, offenkundig junges, allegorisches Gepräge. Sonderlich anziehend sind diese Mythen in ihrer abstrakten Dürftigkeit keineswegs. Man würde gern fremden Einfluß, namentlich aus dem klassischen Altertum annehmen, wenn dadurch nur im geringsten das Verständnis erleichtert würde. Aber alle derartigen Versuche haben sich bis jetzt als verfehlt erwiesen.

Sonne und Mond.

Als die Götter aus dem getöteten Ymi die Welt schufen, nahmen sie die Funken aus Muspellsheim, die unstet durch die Luft flogen, und setzten sie als Gestirne mitten im Ginnunga gap oben und unten an den Himmel, um die Erde zu erleuchten. Allen Lichtern gaben sie ihre Stellen, danach werden Tage und Jahre gezählt (Gg. 8).

Von Sonne und Mond, den wichtigsten unter den Gestirnen, sind verschiedene Mythen überliefert.

Zwei Sonnenrosse, Arwakr „Frühwach“ und Alswinn „Allschnell“ ziehen den Wagen, in dem die Sonne über den Himmel fährt, aufwärts auf Arwaks Ohr und auf Alswinns Huf sind Runen geritzt, daß sie nicht zu früh matt und müde werden. Inmitten der Buge brachten die Götter kühlende Eisen an (Grímn. 37—39; Sigdr. 15; Gg. 11); nach Snorri sind es zwei Blasebälge (der kühle Morgen- und Abendwind, der beim Auf- und Untergange der Sonne weht?), die die von der Sonnenglut heiß gewordenen Hengste abkühlen und erquicken sollen. Vor die Sonne aber ward ein Schild gesetzt; wenn er herabfiele, würde Feuer Felsen und Fluten verzehren. Zwei Untiere aber in Wolfgestalt, Skoll und Hati verfolgen unablässig die

glänzende Göttin; Skoll rennt ihr nach, Hati aber läuft vor der heitern Himmelsbraut. Darum fährt die Sonne so schnell, wie wenn sie in Furcht sei (Grímn. 39; Gg. 12).

Hati wird sonst als der Verschlinger des Mondes bezeichnet und heißt darum auch Managarm (Mondwolf; s. u. Fenri). Da das Schicksal beider Himmelskörper eng aneinander geknüpft war, verfolgte Hati ursprünglich wohl den Mond, den Vorläufer der Sonne, und bedrohte dadurch in gewißem Sinne die Sonne selbst.

Die Vorstellung der Sonnenrosse und Sonnenwölfe stammt sicher aus altem Volksglauben (vgl. den Fund des Sonnenwagens S. 22). Auch dem leuchtenden Himmelsgotte Tius, Frey und Baldr ist ein Roß eigen, dessen Huf Quellen aus dem Boden stampft. Ebenso konnte die runde, glänzende Gestalt der Sonne als Schild des Tagesgottes bezeichnet werden. Der Sonnenschild behauptete dann noch neben der andern Vorstellung, dem Sonnenwagen, seinen Platz, wurde aber diesem angepaßt. Die Sonne heißt „Verdruß der Zwerge" oder „Elbenstrahl", weil das unter der Erde wohnende Volk der Zwerge das leuchtende Tageslicht nicht vertragen kann, sondern durch den Sonnenschein in Stein verwandelt wird (S. 104). Ihr Licht ist vielmehr der verschwiegene Mond, nach ihm zählen die Elben die Zeit. Aber im Kampfe kehre sich keiner zu der Schwester des Mondes (der Sonne), wenn sie scheint im Westen (Reg. 23).

Die angeführten Beinamen, „die glänzende Göttin", „die schimmernde Braut des Himmels", „die scheinende Schwester des Mondes", zeigen die Sonne als eine herrliche Gottheit. Denn die Vergleichung ihres blendenden Glanzes mit der Schönheit einer Jungfrau liegt nahe; unter den dichterischen Benennungen des Weibes findet sich auch Sol (Sonne), und Sol wird zu den Göttinnen gerechnet (Gg. 35). Aber ihre eigentlichen Mythen sind auf Frigg und Freyja übergegangen; nur von ihrer Herkunft gibt es eine Sage:

Mundilföri heißt der Vater von Sol und Mani (Mond); die Wölbung des Himmels umwandeln sie täglich, danach messen die Menschen die Zeit (Vafþr. 12). Mundilföri hatte zwei Kinder: die waren so schön und herrlich, daß er seinen Sohn Mani nannte und die Tochter Sol (Gg. 11)

Mundilföri oder -fari wird als „Beweger der Weltachse" erklärt, der die drehende Bewegung der Himmelskörper bewirkt und leitet, der den Himmel regiert. Der Name könnte also eine von der Bewegungsursache aus aufgefaßte Vorstellung des Himmelsgottes sein und mit Tius-Odins Beinamen Hjarrandi verglichen werden: gemeint ist der Polarstern, um den sich, wie um einen Spielmann, „der nächtliche Sternentanz" dreht, wie F. v. Spee sagt, uralte Naturanschauung erneuernd. Mundilföri kann aber auch der Schutzgewährende, der Vormund oder Erzieher sein, und ein solcher ist Mundilföri als Vater von Sonne und Mond. Dann aber ist die Gestalt rein allegorisch, gehört nicht der lebendigen Mythologie an, sondern ist eine spät entstandene Abstraktion, ohne bestimmte Anschauung und Begründung im Volksglauben. Man wollte den beiden Kindern, die den Sonnen- und Mondwagen lenken, einen Vater geben und wußte ihn nicht weiter zu charakterisieren und zu benennen, als daß er eben Vater sei.

Ganz jung ist die Fortsetzung:

Sol wurde mit einem Manne namens Glen (Glanz) vermählt. Doch die Götter zürnten wegen dieses Übermutes und setzten sie an den Himmel. Sie ließen Sol die Pferde lenken, die den Wagen der Sonne ziehen, die die Götter aus einem Funken geschaffen hatten, der aus Muspellsheim flog, um die Welt zu erleuchten (Sk. 24).

Der Erzähler ist der alten Anschauung schon entfremdet, er trennt darum das Symbol von der Naturerscheinung. Die Sonne als Weltkörper ist von den Göttern aus den Flammen der Feuerwelt geschaffen und fährt in einem von Rossen gezogenen Wagen über den Himmel, nur fehlt dem Wagen die Lenkung. Ein Mensch nennt seine Kinder Sonne und Mond, diese Vermessenheit erzürnt die Götter, die stets darauf bedacht sind, die Schranken zwischen ihnen und den Menschen aufrecht zu erhalten, sie nehmen die Tochter und setzen sie an den Himmel als Lenkerin des Sonnenwagens. An die Stelle des Mythus ist eine erklärende Bearbeitung getreten, die alles Wunderbare ausscheidet und an die Stelle der mächtigen Götter gewöhnliche Zauberer, an die Stelle der ewigen Weltordnung ganz gemeine menschliche Motive setzt.

Nach isl. Volksglauben kann man, wenn man gut acht gibt, sehen, daß der Mond einem menschlichen Antlitze gleicht mit Stirn, Nase, Augen, Mund u. s. w.; dasselbe ist von der Sonne zu sagen, doch sieht man es an ihr nicht ebenso deutlich, weil sie glänzender und schöner ist. Volkstümliche Anekdoten suchen die Flecken oder schattigen Vertiefungen im Lichte des Vollmondes, sowie die beiden Mondphasen, den abnehmenden und zunehmenden Mond zu erklären. Nach deutscher Sage soll es ein Holzdieb sein, der am Sonntag während der Kirche Waldfrevel verübt habe und zur Strafe in den Mond verwünscht sei: da sieht man ihn, die Axt auf dem Rücken, das Reisholzbündel bald in der Hand, bald gleichfalls auf dem Rücken. Im Märchen nehmen die vier Besitzer des Mondes je ein Viertel bei ihrem Tode mit ins Grab, so daß der Mond schließlich völlig verschwunden ist. (K. H. M. Nr. 175). Beide Erzählungen sind im Norden miteinander verknüpft:

Mani lenkt den Lauf des Mondes und waltet über Neumond und Vollmond. Er hob die beiden Kinder Bil (die Abnehmende) und Hjuki (der zu Kräften kommende?) von der Erde zu sich empor, als sie von dem Brunnen kamen; Widfinn hieß der Vater dieser Kinder, die den Mond begleiten, wie man dies von der Erde aus sehen kann. — Bil wird auch zu den Göttinnen gerechnet (Gg. 35). — Unerklärt bleibt in diesem eddischen Märchen, ob Mani die beiden Kinder raubte, und ob diese eine Schuld begangen hatten.

Tag und Nacht.

Wie Sonne und Mond, so sind auch Tag und Nacht zu göttlichen Wesen erhoben. Dem ungeübten Blick ist es natürlich, Sonne und Tag unabhängig voneinander zu denken; denn oft ist Tag, während die Sonne nicht sichtbar ist, und der Tagesschein ist, namentlich in Norwegen und Island, oft während der ganzen Nacht am Himmel zu sehen, wenn auch schwach und unbestimmt. Weil aber nach germ. Vorstellung die Nacht dem Tage voranging, so ist die Nacht als die Mutter des Tages gedacht.

Nor, Nörfi oder Narfi hieß ein Riese, der in Jötunheim wohnte. Seine Tochter, die schwarze, dunkle Nott (Nacht) war in erster Ehe mit

Naglfari vermählt, in dritter Ehe mit Delling (oder Dögling) aus dem Asen-Geschlechte; beider Sohn war Dag (Tag); der war licht und glänzend wie sein Vater (Gg. 10). Nott, die Tochter des Nor, heißt „Nacht" bei den Menschen (Alv. 30/1). Der freundliche Delling ist Vater des Dag, und Nott ist gezeugt von Nor (Vafþr. 25).

Jötunheim liegt im Osten und Norden; aus diesen Gegenden kommt die nächtliche Dunkelheit über die Erde, dort wohnt deshalb der Urheber des nächtlichen Dunkels, der riesische Vater der Nacht. Narfi ist auch ein Sohn Lokis, der von seinem Bruder Wali, den die Götter in einen Wolf verwandelt haben, zerrissen wird, und mit dessen Gedärmen dann Loki gefesselt wird. Lokis Sohn und der Vater der Nacht sind kaum voneinander verschieden, sie sind Dämonen des einbrechenden nächtlichen Dunkels.

Der Name des ersten Gatten der Nacht, Naglfari, kehrt auch bei dem Schiffe wieder, auf dem beim Weltuntergange die Zerstörer daherfahren. Naglfar ist das größte Schiff, das Muspells Söhne besitzen (Gg. 43). Es ist aus den Nägeln gestorbener Menschen verfertigt, und deshalb soll man niemand mit unbeschnittenen Nägeln sterben lassen; denn jeder, der das tut, fördert dadurch sehr die Vollendung des Schiffes Naglfar, von dem Götter und Menschen wünschen, daß es spät fertig werde (Gg. 51). Besteht zwischen dem ersten Gatten der Nacht und dem Schiffe, das, aus den Nägeln der Toten erbaut, am Weltende die Riesen herbeifährt, ein Zusammenhang? Zunächst ist klar, daß dadurch die ungeheure Ferne und das langsame Zustandekommen des Weltendes ausgedrückt werden soll: bis ein solches Schiff aus schmalen Nägelschnitzen der Leichen zusammengesetzt wird, verstreicht lange, lange Zeit, und sie leidet noch durch die warnende Vorschrift Aufschub, allen Toten die Nägel zu schneiden. Ähnlich ist die Vorstellung des Berges der Ewigkeit, dem alle hundert Jahre ein Vogel nur ein Sandkorn zuträgt. Dieser märchenhafte Zug wird sonst nirgends für das Schiff Naglfari vorausgesetzt und ist ihm angedichtet, als man seine ursprüngliche Bedeutung nicht mehr verstand. Mit der nordischen Sitte, in ein Schiff gelegte Tote zu verbrennen oder

den Wellen zu überlassen, steht die Angabe jedenfalls in keinem Zusammenhange. Auch die Deutung des Namens „das zwischen Leichen fahrende“ oder „das Totenschiff“, auf dem die Totengespenster heranrücken, erklärt die Verknüpfung mit dem seltenen Bau des Fahrzeuges nicht genügend, abgesehen davon, daß eher der Name Naglafar zu erwarten wäre (nagl = νέκυς, νεκρός). Naglfar ist das „Nagelfahrzeug“. Die nordischen Seefahrer verzierten ihre Schiffe gern mit blanken Nägeln, und so kann Naglfar das mit Nägeln beschlagene Schiff bezeichnen. Man erblickte in den Sternen glänzende Nägel, die am Firmament eingeschlagen seien. Schwäbischer Aberglaube hält die Sterne für die Köpfe silberner Nägel, die das Himmelsgewölbe zusammenhalten, und der Philosoph Anaximenes vertritt dieselbe volkstümliche Ansicht, daß die Sterne wie Nägel am ehernen Himmelsgewölbe befestigt seien. Der Himmel ist mit Sternen besetzt, wie das Schiff mit glänzenden Nägeln. Das langsame stetige Vorrücken des Himmels vergleicht sich der ruhigen, unaufhaltsamen Fahrt eines Schiffes, und so konnte man den Sternenhimmel wohl als Schiff ansehen und Naglfari zum Gatten der schwarzen Nacht machen. Da nach nordischer Vorstellung die Welt durch Wasser und Feuer zu grunde geht, die heiße Lohe aber bis an den Himmel leckt, so ist der Gedanke nicht wesentlich kühner zu nennen, daß auch die Meereswogen so hoch schlagen und den Sternenhimmel mit ihrer Flut davontragen: das flottgewordene Schiff benutzen dann die Feinde der Götter zum Angriffe. Die Deutung des Schiffes Naglfar als eines Sternenbildes, entsprechend der des gefesselten Fenriswolfes, läuft auf dasselbe hinaus. Als spätere Zeit das Naturbild nicht mehr verstand, dachte man bei dem Nagelschiffe nicht mehr an goldene oder silberne Nägel, sondern an Nägel des menschlichen Körpers und gelangte so zu der wunderlichen Vorstellung eines aus unbeschnittenen Nägeln Verstorbener erbauten Fahrzeuges.

Eine dritte Ehe endlich geht die Nacht mit Delling oder Dögling ein. Delling „der Glänzende“, „Leuchtende“, vom Geschlechte der Asen, ist licht und schön, also eine

lichte Erscheinung während der Nacht, mit der er vermählt ist. In der Frühe öffnet er die Tore seines Vorhauses und entsendet seinen Sohn, den Tag: dann am hellen, lichten Tage kann jeder offenbar und deutlich die sichtbaren Dinge wahrnehmen (Hǫv. 159; FAS I_{468}). Er ist wie Heimdall der Gott des Frühlichtes, seinem Namen und Wesen nach ihm nahe verwandt, vielleicht sogar dieselbe Person. Dögling, wie andere Lesarten haben, ist der dem Morgentau Entsprossene, also ebenfalls der Gott der Morgendämmrung (Sk. 62).

Mit der Nacht erzeugt nach alter schöner Vorstellung Delling den Dag (den Tag): so ist vielleicht auch der lichte Dioskur Baldr der Sohn des durchleuchtenden Himmels mit der Nacht. Auch Swipdag ist ein Sonnengott und vermutlich gleichfalls der Sohn der Nacht, die sterben mußte, indem sie dem Tage das Leben gab. Der Tages- und Sonnengott ist der Spender aller Wohltaten, des Erntesegens, der Fruchtbarkeit und der Vater des Menschengeschlechtes. Wie die Menschen Heimdalls Söhne genannt werden, so jubelt die nach langem Schlafe von Sigurd erlöste Brynhild:

„Dem Tage Heil und des Tages Söhnen,
Der Nacht und der Tochter [Erde] demnächst!
Sehet auf uns mit segnenden Augen
Und gebet uns Sitzenden Sieg" (Sigrdr. 3; Am. 62).

Die Parallelität von Tag und Nacht, Tagessöhnen und Tochter der Nacht, zeigt, daß der Tag als göttliche Persönlichkeit aufgefaßt ist.

Wie man sich Tag und Nacht von Sonne und Mond unabhängig dachte, so haben Tag und Nacht ihre eigenen Pferde und Wagen.

Skinfaxi (Leuchtmähne) oder Glad (der Heitere) heißt das Roß, das den schimmernden Tag an jedem Morgen den Menschen bringt; den Helden scheint er der Hengste bester, stets flammt ihm das Mähnenhaar (Vafþr. 12. 14; Gg. 15; Sk. 55). Hrimfaxi aber (Reifmähne) oder Fjörswartni (der Schwarze) heißt der Hengst, der den herrlichen Göttern täglich die Nacht herniederbringt; allmorgentlich träufeln ihm Tropfen vom Beißstahl, davon kommt in die Täler der Tau.

Die prosaische Wiedergabe umschreibt diese Strophen:

Allvater nahm Nacht und Tag und setzte sie an den Himmel; er gab ihnen zwei Pferde und zwei Wagen, auf denen sie um die Erde fahren.

Nacht fährt mit Hrimfaxi, der die Erde mit seinen Gebißtropfen betaut; **Tag** hat den Skinfaxi, von seiner Mähne erglänzt Luft und Erde (Gg. 10).

Fenri und seine Sippe.

Ein an. Rätsellied fragt: „Wer ist der Gewaltige, der über die Erde hin zieht? er verschlingt Seen und Wald; den Windzug fürchtet er, aber Männer nicht, und nimmt mit der Sonne den Kampf auf". Die Antwort lautet: „Das ist der Nebel; seinetwegen sieht man das Meer nicht; aber er macht sich sogleich davon, wenn der Wind kommt, und die Menschen können ihm nichts anhaben; er vernichtet den Schein der Sonne" (FAS I_{464}). Das ist zwar kein Mythus vom Nebel, und mit der ausgesprochenen Lösung des Rätsels schwindet die scheinbare Persönlichkeit des finstern Unbekannten, aber die Schilderung paßt Zug für Zug auf das Ungetüm, von dem am Ende der Tage der Himmelsgott (Odin) und die Sonne verschlungen werden sollen, den Fenriswolf. Die Vorstellung des „verschlingenden" Nebels führt zum Bilde des riesenhaften Wolfes hinüber, und aus dem die Sonne verdunkelnden Nebel konnte leicht der Dämon der winterlichen Mächte der Finsternis werden. Aus dem Meere oder dem Sumpfe (an. fen) steigt der Nebel auf, und darum wurde das Ungeheuer Fenriswolf genannt, oder allgemein nach seiner Raubtiernatur „der raubgierige Wolf" (an. fengi „Beute, Raub").

In der letzten Hälfte des 9. Jahrh. begegnet bei den Skalden zuerst die Vorstellung, daß Loki „des Wolfes Vater" sei (Hlg. 8), den er mit der wilden Riesin Angrboda, „die Schadenbotin" zeugte (Lok. 10; Hym. 23; Hyndl. 42; Gg. 34); Hel und die Midgardsschlange sind des Wolfes Geschwister. **Ostwärts** in dem endlosen, wilden und furchtbaren Walde, der den Wohnsitz der Menschen umgibt, d. h. bei den Riesen, gebar eine — unbekannte — Alte dem Fenri Kinder, den Mondwolf Hati („der Hasser") und den Sonnenwolf Skoll (zu got. skadus „Schatten"). Diese Fenris-Kinder sind also **Lokis Enkel** (Vǫl. 40; Grímn. 39; H. H. $I_{40, 41}$; Gg. 12) und im Grunde dieselben mythischen Wesen wie Fenri. Wie

dieser selbst als Verschlinger der Sonne erscheint, so ver
auch das Untier in Wolfsgestalt, Skoll, die glänzende Gö
und „der Räuber des Gestirns“ erwürgt sie. Er ernährt
vom Fleische gefallener Männer und besudelt mit Blut
Sitz der Götter; so schnappt auch der graue Wolf Fenri s
nach den Sitzen der Götter (Hkm. 20; Em. 6). Der an
Wolf Hati, der den Mond verschlingt, heißt darum auch M
garm (Mondwolf); auch er mästet sich vom Fleische gestorb
Männer und wird den Himmel mit Blut bespritzen: dann
die Sonne ihren Schein verlieren. Daher ergibt sich
dringende Mahnung, die Leiber der Gefallenen nicht u
stattet auf freiem Felde liegen zu lassen und sie nicht
Wölfen und Raben zum Fraße oder der Verwesung p
zugeben; denn durch das Versäumen dieser heiligen Pf
mästet man die beiden Scheusale. Die Verfinsterung
Gestirns konnte man sich leicht als ein Verschlucktwe
durch ein Ungeheuer vorstellen, so erklärt sich leicht F
Wolfsgestalt und seine Verkörperung als des hereinbrechen
gleichsam verschlingenden Dunkels. Der Mythus, daß
Sonne, bevor Fenri sie verschlingt, dereinst eine Tochte
biert, die in der neuen Welt die Pfade der Mutter ziehen
beweist, daß die Nordleute glaubten, daß wenigstens bei to
Verfinsterungen ein vollständiges Verschlingen und demge
auch eine Erneuerung des Gestirnes stattfindet. Der My
verschiebt den regelmäßigen Vorgang nur ans Ende der W
und die Erfahrung mochte die Nordleute gelehrt haben,
wenigstens war es ihr Glaube, daß in den auf Sonnenfin
nisse folgenden Sommern das Wetter immer „übelgesi
unbeständig und unfreundlich war.

Nach dem Volksglauben erzeugt die Sonnenfinsternis
steckende Krankheiten. Das Röten des Göttersitzes mit r
Blute geht auf die öfter, besonders morgens und abends
rot erscheinenden Nebensonnen; in Schweden, Norwegen
Dänemark hieß eine Nebensonne „Sonnenwolf“ (sólvarg, sól
Die schwedische Frau Sonne verfolgt ein Sonnenwolf,
Vädersol (Nebensonne), und ihr Erscheinen bedeutet Hu
und Sterben. Nebensonnen — das sind Lichtflecke un

Sonne herum — werden im südlichen Island nicht selten gesehen. Wenn zwei Nebensonnen dort gleichzeitig gesehen werden, jede auf einer Seite der Sonne, die andere vor, die andere hinter ihr, so sagt man die Sonne sei in Wolfsnot (úlfakreppa), oder „es werde der Sonne voraus- und nachgefahren", und beide Redensarten beziehen sich auf die Wölfe Skoll, der die Sonne, und Hati, der den Mond packen wollte. Zuweilen spricht man auch von einer Gilafahrt und nennt die Nebensonne, die vor der Sonne hergeht, Gill (= gildir, „Wolf?"). Das soll schlechtes Wetter bedeuten, wenn nicht zugleich eine Nebensonne der Sonne folgt, und letztere Nebensonne wird dann „Wolf" genannt; daher stammt das Sprichwort: Selten ist Gill zu etwas gut, wenn nicht der Wolf hinterher fährt. Dem König Heidrek legt Gest der Blinde (Odin) das Rätsel vor: „Deute mir das Wunder, das ich draußen sah vor Dellings (des Vaters des Tages) Türen (d. h. am hellen, lichten Tage)? Es leuchtet den Leuten über alle Lande, und Wölfe streiten sich stets darum." Heidrek rät das Rätsel richtig: „Das ist die Sonne; sie beleuchtet alle Länder, scheint über alle Menschen; aber Skoll und Hati heißen die zwei Wölfe; es läuft der eine vor, der andere hinter der Sonne" (FAS I_{468}). Die Röte am Himmel deutet auf folgendes großes Sterben. Man hat an die Schilderung bei Dickens erinnert: „Die Sonne färbte die Landschaft rot, und es schien, wie wenn dieses Rot zum Himmel emporstiege, so wie man es von schändlich vergossenem Blute sagt" (Unser gemeinsamer Freund).

Während der Herrschaft von Licht und Tag ist der Dämon des Dunkels vom lichten Himmels- und Tagesgotte Tius-Ty getötet oder bei Beobachtung der wiederkehrenden Naturerscheinung in eine finstere Höhle gebannt, wobei aber der Gott selbst in seiner Macht geschwächt wird. Fenri ist bei den Göttern aufgezogen, soll aber seiner gefährlichen Größe und des von ihm drohenden Unheils wegen gefesselt werden; Ty allein wagt die mit Hilfe der Zwerge verfertigte, unsichtbare Fessel ihm anzulegen, büßt aber dabei seine Hand ein, die er dem Wolfe verpfändet hat. Dem gefesselten Ungeheuer,

das die Götter in einer unterirdischen Höhle bergen, wird der Rachen noch durch ein Schwert gesperrt, Geifer rinnt aus seinem Maule, das ist der Schaumfluß Wan. Dort liegt er bis zum Untergange der Götter (Lok. 38—41; Gg. 34).

Als die Vorstellung vom Weltuntergange mehr und mehr in die Form eines erbitterten Kampfes der Riesen und Götter umgeschmolzen wurde, ward der gefesselte Wolf für den Fall seines Freiwerdens ein gefürchteter Feind der Götter und der von ihnen bisher geschützten Menschen. Sein Freiwerden ward zu einem feindlichen Ansturm auf die bisherige Weltordnung. Wild reißt und zerrt der Wolf an seiner elastischen Kette, entsetzt gewahrt seine Umgebung, die Helbewohner, seine wachsende Wut, vom Reißen an der Fessel erbebt rauschend die Weltesche Yggdrasil, die Fessel dehnt sich und streckt sich, und der Fenriswolf ist frei (Vǫl. 47). Laut bellt der Höllenhund Garm vor Freude über das Loskommen des Wolfes und ermuntert Fenri und die Mächte der Hel, zum Angriff vorzugehen. Mit geöffnetem Rachen stürmt der Wolf einher, seine Kiefern klaffen vom Himmel bis zur Erde, und so verschlingt er den Himmelsgott. Odins Sohn aber, der schweigsame Widar, rächt den Vater und tötet das Ungeheuer, indem er mit seinem Fuße ihm in den Unterkiefer tritt. Die Rache tritt sofort ein, denn eine Sonnenfinsternis dauert nur einige Zeit und pflegt für den Menschen mit dem Gedanken an die baldige Wiederkehr des Lichtes verbunden zu sein. Dieser Mythus besagt dasselbe wie der, daß die Sonne, ehe Fenri sie frißt, eine Tochter gebiert (Vafþr. 47). Das Aufreissen des Rachens durch Widar erinnert daran, daß gewissermaßen die Sonne einen freien Ausweg gewinnen sollte, durch den sie ihrem Gefängnisse entrinnen könnte.

Die Ansicht, daß der am Himmel von den Göttern mit geheimnisvollem Band gefesselte und zum beständigen Aufsperren der Kiefern genötigte Wolf ursprünglich das Sternbild „Wolfsrachen“ (ulfs keptr) in der Nähe der Milchstraße (= des Schaumflusses Wan) bedeute, von dem die Götter Unheil für sich und die Welt besorgten, wenn es auf die Welt herabstürzte, verdient Beachtung. Zugegeben muß

werden, daß ein am Himmel befindliches Sternbild einem Wolfe mit leuchtenden Augen und aufgesperrtem Rachen sehr wohl verglichen werden konnte. Die Vorstellung, daß Gestirne aus der Klasse der Fixsterne am Weltuntergange ihren festen Platz verlieren, bot die Möglichkeit einer Anknüpfung an die Ragnarökmythen. Aber auch diese Erklärung muß den am Himmel in Ketten gelegten Fenriswolf zuletzt mit dem die Sonne verfolgenden Wölfen gleichsetzen und den Wolf in die Schar der Götterfeinde einreihen mit der Begründung, daß er von dem Wunsche beseelt ist, für die Schmach so langer Fesselung an den Göttern Rache zu nehmen.

Dritter Hauptteil.

Naturverehrung.

Der Götterglaube.

Allgemeine Bemerkungen.

Die germanischen Götter sind fast ausschließlich die vergöttlichten Abbilder von Naturmächten, geistige Reflexe sinnlicher Naturerscheinungen. Die Götter, die nicht die Phantasie aus der lebendig gemachten Natur erzeugt hat, sind jung und kein Gemeingut des Volkes. Stimmt ein Mythus nicht mit der Natur des Landes überein, dem er entsprungen ist, so kann er nicht wurzelfest sein.

Aber der Zeit, der die Götter Menschen von mächtiger Grösse und Herrlichkeit waren, menschlich denkend, fühlend und wollend, geht eine andere rohere voraus, wo die Germanen die Naturgewalten noch nicht in menschliche Bildung zu bändigen vermochten, sondern sie sich als ungeheure Tiere vorstellten. Der Sturm erschien ihnen ein riesiger flügelschlagender Adler, das Meer eine Schlange, die sich um die Erde ringelt; die Sonne als Roß, Widder, Hirsch, Eber; Wolken und Wogen als Roß und Rinder; das wütende Schwein ist ein Tierbild für die Wetterwolke, die Eberzähne sind Blitze. Die Phantasie übertrug die Gestalt des irdischen Baumes auf baumartige Wolkengebilde, in denen sich die gewaltigen Naturerscheinungen von Wind und Wetter voll-

zogen, und die Macht der großen Götter sich sehr fühlbar offenbarte. Uralter Mythensprache gehört die Vergleichung der funkelnden Sonnenstrahlen und Blitze mit Schwert und Speer an. Auch der Gott ist vielfach Tier oder wird zum Tier, er schwankt zwischen menschengleichem und tierischem Wesen: das Verschwimmen der Grenze zwischen beiden gehört zu den für die Weltanschauung der Naturvölker charakteristischen Zügen. Ihre Phantasie verglich das große Geheimnis der Naturerscheinungen dem geheimnisvollen Tierleben, wie es ihnen in der Erde, im dunklen Walde, in Wasser und Luft entgegentrat, und faßte die Vorgänge in der Natur, vor allem in dem Luftreiche, in tierische Bilder: so entstanden die tiergestaltigen Naturdämonen und die Tierbildung der alten Götter. Odins Beiname „Adlerhäuptig" z. B. ist eine Spur, daß der Gott in sehr alter Zeit mit einem Adlerkopfe vorgestellt sein mag. Diese doppelte Auffassung der vergöttlichten Naturmächte als Tiere und Menschen hat ihre Entsprechung in den aus den Seelen hervorgegangenen übermenschlichen Wesen: da der Mensch zwischen sich und den Tieren eine geheime Verwandtschaft entdeckte, entstand — nach dem Vorbilde der sich häutenden Puppe oder Schlange — der Glaube, daß die Seele des Verstorbenen wie des Schlafenden Tiergestalt annehmen könnte.

Die Naturmythen sind also erste Versuche, über die Welt zu orientieren, Unverständliches und Geheimnisvolles zu erklären; sie sind Anfänge der Physik, eine Art Volksphilosophie und ein poetisches Schaffen, insofern die äußeren Vorgänge der Natur in Geschichten verwandelt werden. Beim Dichter, wie beim Mythenbildner walten dieselben geistigen Kräfte, nur dort mehr bewusst, hier unbewusst: beide haben die Aufgabe, dem Leblosen Atem und Leben zu verleihen. Aber der Vergleich mit den Vorgängen des täglichen Lebens, die novellistische Bearbeitung und Ausschmückung der Handlung zieht den Gott und sein mythisches Erlebnis aus der himmlischen Heimat auf die Erde herab. Der naturmythische Kern wird vergessen, die frei schaffende Phantasie des Dichters „Jovis bewegliche, immer neue, seltsame

Tochter“ tritt in ihr Recht, und das Bild des Gottes, das in seinen Grundzügen auf einer Naturanschauung beruht, wird selbständig ausgemalt. Es ist also nicht richtig, bei jedem Attribut, das der Mythendichter seinem Gott beilegt, bei jeder Geschichte, die er von seinem Gott erzählt, an einen Naturvorgang zu denken und z. B. zu fragen: was „bedeutet“ Thors Wagen, seine Handschuhe, sein Stärkegürtel? Denn dadurch verwandelt man den Gott in eine Art Allegorie. Nun trägt ja allerdings die Mythenbildung an und für sich schon den Keim zur Allegorie in sich. Aber die bis in Einzelheiten gehende mythische Symbolik der späteren Zeit kann nur die Schöpfung einzelner künstlerisch gereifter Dichter sein. Gerade die Mythen, die uns heute wegen ihrer tiefsinnigen Symbolik besonders anziehen, sind unfraglich kunstvolle dichterische Schöpfungen mit bewußter Allegorie, und der Forscher muß versuchen, ihre Umkleidung abzustreifen. Die alten nordischen Mythen sind keineswegs Runen, Geheimreden, Geheimnisse, die nach Rätselart gelöst sein wollen.

Die Mythenbildung läßt sich mit den phantasievollen Naturdeutungen unerfahrener Kinder vergleichen; die Naturanschauung kristallisiert sich zu einer kleinen Erzählung. Da die poetischen Motive nicht immer zu dem Naturvorgange passen, ist die Deutung der Mythen so überaus schwer. Der eine Forscher sieht lauter Sonne und Monde, der andere hört nur die Winde rauschen, ein dritter umnebelt uns mit Wolkengebilden, auf einen vierten macht nur das Gewitter Eindruck. Zunächst ist zuzugeben, daß, wenn der Kern eines Sagengebildes, als Naturmythus aufgefaßt, einen einleuchtenden, leicht verständlichen Sinn gibt, man diese Erklärung für richtig halten muß. Die Deutung kann aber nicht richtig sein, wenn die jetzt lebenden Menschen den Vorgang nicht sehen und unter gewissen Voraussetzungen ebenso ausdrücken können.

Man hat allzulange die rein novellistische dichterische Behandlung des mythischen Stoffes übersehen und selbst den literarischen Zusammenhang der einzelnen Mythen außer acht gelassen. Die Erzählung z. B. von Thor und Thrym,

Thor und Hymi, vom Raub Iduns und Odröris sind nur Variationen desselben Themas: Götter und Riesen streiten sich um ein Kleinod, aber der Riese wird von dem geistig überlegenen Gotte besiegt und übervorteilt. Der acht Rasten tief unter der Erde versteckte Hammer ist nicht der während der Wintermonate geraubte Blitz, sondern eben wirklich die Waffe des Gottes; Idun ist nicht die segenspendende Wolke, sondern eine geraubte Frau; der Kessel Hymis ist nicht das offene Meer, sondern ein ganz gewöhnlicher Kessel, wie ihn durstige Nordleute zum Bierbrauen nötig hatten. Wie Prometheus dem Zeus das Feuer stiehlt, so kommt der Dichtermet durch Raub und List in Odins Besitz. Fast zahllos sind die Märchen, in denen der Held einem Riesen ein Kleinod mit List oder Gewalt raubt.

Menschengeschichten der einfachsten Art, späteren Anekdoten vergleichbar, Keime der Novellen und Märchen müssen älter sein als die Göttergeschichten; aus ihnen entnahmen die Dichter den Stoff zur Ausgestaltung. Gerade im Märchen, das alle Naturvölker besitzen, und das der Göttersage vorangeht, stecken Reste uralter Novellenpoesie. Aus ein und derselben Vorstellung, aus ein und derselben Antwort auf Fragen, die dem Menschen das Leben aufdrängt, kann ein Märchen oder ein Mythus werden. Auf die Frage z. B. „Wo war das Wasser? Wie kam es zu den Menschen?“ gibt das Märchen vom Wasser des Lebens und der Mythus vom Göttertranke Bescheid. Aber das Motiv und die Antwort des Märchens ist einfach, vielfältig verschlungen und künstlerisch vertieft sind sie im Mythus. Die Zeit ist freilich noch nicht gekommen, die Geschichte des Märchens zu schreiben. Aber für den Mythologen ergibt sich die Aufgabe, wie auf die klimatischen Verhältnisse und die kulturgeschichtlichen, so auch auf die literarischen Probleme zu achten, wenn auch die Wissenschaft über Entstehen, Alter und Wanderungen der Märchen noch nicht zu bestimmten Ergebnissen gekommen ist. Zwar als verblaßte Göttermythen sieht man kaum noch die bunte Märchenblüte an. Aber auch die Annahme wird bestritten, daß diese Erzählungen wesentlich durch literarische

Vermittlungen im Mittelalter nach Europa gelangt seien. Neuerdings scheint die kulturgeschichtliche Auffassung zur Herrschaft zu gelangen, die die prähistorische Urzeit als Mutterboden des Märchens, besonders der Zaubermotive, annimmt: die Märchen waren der jungen Menschheit in ihrem Kindheitszustande, wo alle Naturgegenstände als beseelte und belebte Wesen aufgefaßt wurden, die erste Form der Erzählung. Aber auch dann ist nicht ausgeschlossen, daß bestimmte Motive oder ganze Märchen zu bestimmter Zeit, die sich noch festlegen läßt, durch mündliche Überlieferung oder literarische Vermittlung eingewandert und von der mythischen Dichtung aufgenommen sind. Das ist z. B. für Iduns Äpfel und Saxos Erzählung von Othar und Syritha erwiesen. Daß alle Märchen der Edda zwischen dem 9. und 12. Jhd., in der Zeit der häufigen Verbindung Skandinaviens mit Osteuropa, dahin gekommen seien, ist unwahrscheinlich: die für Europas Erzählungsliteratur bedeutsame Übersetzung der indischen Märchen wurde erst 1263—1278 abgefaßt. Die Verschiedenheit der Märchen bei dem Dänen Saxo und bei den isl. Erzählern der Göttersagen (z. B. Utgardaloki, Geirröd) rührt nicht daher, daß die neu eingewanderten Märchen noch nicht zu der festen Form gelangt waren, die sich aus längerer Tradition ergibt, sondern entweder haben die alten Märchen durch die mündliche Überlieferung in Dänemark eine andere Gestalt bekommen, wie auf Island, oder Saxo hat von seinen isl. Gewährsmännern eine Variante des Edda-Märchens gehört, oder sein — auch ihr — Gedächtnis ist nicht ganz zuverlässig gewesen. Die Forscher, die die eddischen Mythen als geniale Neuschöpfungen der nordischen Seeräuber hinstellen, werden damit vor eine böse Frage gestellt: warum konnte die schöpferische Gestaltungskunst der Wikingerzeit wohl durch staubige Manuskripte und tote Mönchsgelehrsamkeit geweckt werden, erwies sich aber gegenüber den lebendigen volkstümlichen Märchen so unfruchtbar, daß sie diese fast unverändert übernahm? Im 14. Jhd. brachte ein gelehrter Bischof eine große Menge Märchen, Schwänke und Legenden nach Island mit, im 19. Jhd. wurde „1001 Nacht“ ins Isl. übersetzt — nicht eines dieser fremden

Stoffe hat sich die Volksüberlieferung bemächtigt; und das 12. Jhd. sollte begierig fast den ganzen indischen Märchenschatz aufgenommen haben? Die Frage nach dem literarischen Verhältnisse der eddischen Mythen zu den Märchen ist also noch nicht spruchreif und kann zum Bestimmen ihres Alters noch nicht benutzt werden. Die folgende Darstellung beschränkt sich daher darauf, die Ähnlichkeit der Motive und Märchen aufzudecken, ohne weitere, voreilige Schlüsse zu ziehen.

Manche Mythen sind ein Niederschlag geschichtlicher Ereignisse. Wir haben deutliche Anzeichen dafür, daß die religiösen Vorstellungen der Germanen nach Stämmen verschieden, und auch zeitlich in fortwährendem Flusse begriffen waren. Nicht nur überragt der Gott eines Kultverbandes die andern an Bedeutung und Ansehen und erweitert sein Machtgebiet auf deren Kosten, auch innerhalb der allgemeinen Göttergeschichte lassen sich bedeutsame Verschiebungen nachweisen. Man hat die Entthronung des alten Himmels- und Tagesgottes Tius und das Aufsteigen Wodans-Odins als die größte Umwälzung bezeichnet, die der germ. Geist in der Urzeit durchgemacht hat. Eine religiöse Revolution ist die Einwanderung des Wanenkultes nach Schonen, Schweden und den andern nordischen Ländern; der blutige Krieg zwischen den Wanen und dem später in ihr Gebiet einbrechenden Odin; die Gegnerschaft zwischen Odin und Ull, d. h. die Verdrängung des Ulldienstes durch Odinsverehrer oder der Odinsdiener durch andere nicht germanische Götterkulte; zweifelhaft ist die Aufnahme Skadis unter die Asen. Wenn die Vorstellung von dem Untergange der Götter nicht gemeingermanisch wäre, was aber kaum bewiesen werden kann, so könnte man auch hier an das Unterliegen eines ganzen Volkes mit seinem Glauben vor einer mächtigeren Religion, etwa der christlichen, denken. Dieses Aufkommen neuer Gottheiten und Vertreiben alter Kulte ist die Folge von Zusammenstössen verschiedener Stämme. Der Stamm, der den andern besiegt, beansprucht auch für seinen Gott und dessen Verehrung die Herrscherstelle, da er ihm die Unterwerfung des Gegners verdankt. Darum ist es unbedingt notwendig, um die Abgrenzung der

verschiedenen Götterkulte kennen zu lernen und sich daraus ein Bild von der Entwicklung der einzelnen Göttergestalten zu machen, jede Sage an dem Orte festzuhalten, wo sie sich findet, und die Anschauung, die sie erhält und wiedergibt, nicht von der Stelle zu verrücken, an die sie die Überlieferung setzt.

Zu den historischen Mythen gehören auch die etymologischen und ätiologischen. Sie erzählen gewöhnlich nur, daß die Götter Städte gründen oder Stammväter eines Volkes sind oder neue Wohnsitze aufsuchen; dahin gehören z. B. die Erzeugung der drei Stände durch Heimdall, Baldrs Brunnenerweckung.

Die jüngste mythologische Richtung will die Göttermythen nicht aus der Naturanschauung, sondern aus dem Ritual erklären: der Weg, der, um einen Gott zu verstehen, von der über ihn erzählten Geschichte ausgeht, sei falsch; die Mythen seien überall sekundär und von den religiösen Gebräuchen abhängig; die Forschung habe daher von den traditionellen Riten auszugehen; wie politische Einrichtungen älter seien als politische Theorien, so seien auch die religiösen Institutionen älter als die religiösen Dichtungen. Man hat diese von den Folkloristen aufgestellte und auf die Religion der Semiten übertragene Ansicht auch für die Germanen herangezogen und dahin formuliert: Mythen sind keineswegs Poesie in der Art epischer Lieder, Sagen oder Märchen, sie enthielten in ihrer ursprünglichsten Form als Zaubermärchen ein magisches Element; wurden Zaubermärchen (Mythen) zu Kulthandlungen als Zaubergleichnisse herangezogen, so leitete den Sprecher die Absicht, einen Mythus auf dem Wege der Zauberpraxis in jene rituellen Vorgänge umzusetzen, die ihm als seiner Substanz zu grunde liegen. — Aber das ist die Ausnahme, nicht die Regel. Die frühere Ansicht bleibt zu Recht bestehen: Das Ritual enthält die Kunst, die auf Grund von Naturanschauungen entstandenen Götter dem Menschen geneigt oder unschädlich zu machen; es soll den Gott bewegen, seine mythische Tat für seinen Verehrer noch einmal auszuführen, zu diesem Zwecke speist und tränkt man den Gott, lobt ihn und betet zu ihm. Freilich kann der Mythus auf rituellen Gebräuchen beruhen; z. B. bei dem

Mythus von Odins Hängen am Weltenbaume scheint das Bedürfnis mitzuspielen, den Opferritus des Odinkultes zu erklären. Aber das sind vereinzelte Fälle, auf die die Beurteilung des Gesamtverhältnisses von Mythus und Ritus nicht begründet werden darf.

In späterer Zeit, als man den Widerspruch zwischen den menschenartigen Göttern und der Wirklichkeit empfand, trug man in die individuellen Persönlichkeiten abstrakte Begriffe hinein. Solche mythische Gestalten sind leere Schemen ohne Saft und Kraft. Z. B. die Gemahlin des Tinggottes Tius, Frija, war Hüterin des Rechtsganges und waltete als solche über Treue und Eid. Daraus schuf noch spätere reflektierende Zeit vergöttlichte Personifikationen juristischer Begriffe: Syn, die göttliche Patronin der Einrichtung — gelehrte etymologische Tiftelei dachte an „synja" verneinen, leugnen — und War, die Personifikation der Treue des Vertrages (Gg. 35).

Die gemeingermanische Bezeichnung Guda = Gott hat man zu aind. ghoras „schrecklich, scheueinflößend, ehrfurchtgebietend" gestellt, Gott *go-đa-n also als das gefürchtete, gescheute Wesen erklärt, dessen Hilfe man in Ehrfurcht erflehte. Andere denken an die Wurzel gheu: der Beopferte, d. i. der mit Opfer verehrt wird, oder ghau: *ghu-tó-m = das angerufene Wesen, richtiger: was man beruft, „das Berufene, Besprechung". Ist die letzte Erklärung richtig, so nannte man das anfänglich Gott, was man durch Zauberkraft und insbesondere durch Zauberwort seinem Willen untertänig machte. Der Zauber und die in seinen Wirkungen angestaunte, dunkelwaltende Macht war also ein geheimes Etwas, das die Gemüter der Germanen packte und mit ehrfurchtsvoller, religiöser Scheu erfüllte (vgl. Tac., Germ. 9: „Sie bezeichnen mit dem Namen der Götter jenes Geheimnisvolle, das sie allein durch fromme Ehrfurcht schauen"). Bevor „Gott" seine klare und unmittelbare Beziehung auf den „Zauber" abgestreift hatte, wurde von Gott der „Gode", Priester, abgeleitet, eigentlich „der Berufer, Besprecher, Zauberer".

Die zweite gemeingermanische Benennung für höhere göttliche Wesen ist Asen (S. 57); in geschichtlicher Zeit

bedeutet Ase Gott, nicht Halbgott, nicht den zur Apotheose gelangten Menschen. Den Asen stehen im Norden die „glänzenden“ Wanen gegenüber. — An. tívar, idg. deivo (lat. deus) ist von der idg. Bezeichnung des Himmels abgeleitet und meint die „himmlischen“ Naturgewalten. — Gemeingermanisch ist auch die Vorstellung der Götter als der Ratenden und Richtenden: an. regin, pl. das beratende, anordnende, bestimmende, an. mjǫtuðr das ordnende, messende Wesen = die unpersönlichen Schicksalsmächte, „Schicksalsfügungen“. — Dichterisch ist die Bezeichnung der Götter als der Fesseln, Hafte und Bande, die die Welt zusammenhalten (Hym. 40; Sk. 52) oder der „heiligen“ Götter.

Seit der ältesten Zeit begegnen die himmlischen Wesen in der Dreizahl, das jüngere Bedürfnis nach verstärkten Mitteln erzeugt die 3 × 3.

In dem uppländischen Tempel zu Uppsala standen die Bilder Thors, Odins und Freys (Ad. Br. IV_{27}). Wiederholt treten die Triaden auf: Odin, Höni, Lodur oder Loki; Hle (Ægi), Logi, Kari; Byleyst, Helblindi, Loki; Odin (oder Widri), Wili, We; Har, Jafnhar, Thridi; Urd, Werdandi, Skuld. In der Neunzahl werden nur die unteren göttlichen Wesen genannt: die 9 Töchter Ægis, die 9 Mütter Heimdalls, 9 Meernixen (FAS III_{481}). 9 Jungfrauen umgeben Menglöd, 9 Zwerge sind Lokis kunstreiche Arbeiter (Fjǫlsv. 34). 9 Disen in schwarzen Gewändern töten Thidrandi, eine Schar von 9 weißen Disen ist später dazu erfunden (Nj. 97; vgl. S. 82); 9 oder gar 3 × 9 Walküren ziehen miteinander aus. Nach 9 Nächten will sich Gerd dem Frey zur Vermählung stellen, nur 9 Nächte hält es Njörd bei seiner rauhen Gattin im norw. Gebirge aus und sie umgekehrt bei ihm am Seestrande; 9 Nächte reitet Hermod bis an den Eingang zur Unterwelt; von Odins Ring tröpfeln in jeder neunten Nacht acht ebenso schwere. Es gibt 9 Welten, Hrungni ist 9 Rasten lang, 9 Nächte hängt Odin als Opfer am Weltbaum, bis er die Runen erfindet; in Hleidr fallen alle 9 Jahre 9 × 9 Menschen, Rosse, Hunde und Hähne den Göttern zur Sühne, in Uppsala alle 9 Jahre 9 Häupter aller männlichen Gattung. Alle 9 Jahre opfert König Aun einen Sohn dem Odin; nachdem er so 9 Söhne dargebracht, verweigert ihm das Volk den zehnten Sohn, und er stirbt. 9 wirksame Weisen lernt Odin von Mimi, 9 Zaubersprüche gibt die tote Mutter Swipdag auf die gefährliche Fahrt mit. Aus neunerlei Holz wird das Notfeuer entzündet (S.), mit neunerlei Laubholz zündet man in der Johannisnacht auf einem Kreuzweg ein Feuer an, um die Hexen zu sehen (N.). Die Zwölfzahl stammt aus dem 12./13. Jhd. und ist gelehrte Nachahmung.

Die Götter der Nordleute wurden im Laufe der Zeiten

immer menschlicher gedacht. Die Grenze zwischen Gott und Mensch ist erstaunlich gering. Odin muß seine Kräfte mit dem Riesen Wafthrudni erproben, um voll zu wissen, wer der stärkste ist; Odin muß selbst durch die Tat untersuchen, ob Geirröd gastfrei ist oder nicht; er weckt eine Wölwa auf, um von ihr zu erfahren, wie weit Baldrs Tage gezählt sind; er wird von echt menschlicher Leidenschaft erfaßt, aber von der Schönen gefoppt; er handelt verräterisch an Gunnlöd. Menschlich ist Frigg in ihrer weiblichen Angst um den Ehegemahl und Sohn. Selbst Thor ist Harbard gegenüber nur ein schwacher Mensch. Rein menschlich unglücklich ist Frey in seiner leidenschaftlichen Liebe zu Gerd. Odin ist besorgt um Baldrs Schicksal, Njörd und Skadi sind bekümmert um ihren liebeskranken Sohn Frey. Baldr stirbt wie ein junger Held. Die Liebe der Götter hat stets einen glücklichen Abschluß (Frey-Gerd, Swipdag-Menglöd). Treue Gattenliebe bewahren Odin und Frigg, Baldr und Nanna, Loki und Sigyn. Selbst der Zauberkunst, des Runen- und des Blutzaubers, bedürfen sie. Aber sie üben nur wohltätigen, nicht feindlichen Zauber. Die Vorstellung, daß sie Seid getrieben haben, kam erst mit dem Verfalle des Heidentums auf.

Aber man dachte sich die Götter daneben doch auch im Besitz übermenschlicher, geistiger und körperlicher Kräfte sowie Lebensdauer — sonst wären sie ja keine Götter gewesen. Sie offenbaren ihren Zorn den Abtrünnigen gegenüber, bedrohen sie im Traume, führen die Drohung furchtbar aus und wehren selbst die Taufe. Sie können ihre Gestalten wechseln; kaum gerufen, sind sie zur Stelle, sie haben Zauberrosse, Zauberschuhe, Zauberschiffe und Zauberwaffen. Das ist selbstverständlich. Aber es gibt Dinge, deren Leistung selbst bei Göttern wunderbar erscheint. Wunder sind mythische Rangzeichen. Skirni wird für einen Gott gehalten, weil er durch das Feuer reitet, Odin sitzt lange Tage und Nächte unversehrt zwischen den Feuern. Die Erde grüßt zitternd die Götter: so wird Thor bei Ægi angemeldet. Odin, Frigg, Frey können die ganze Welt übersehen, sobald sie den Hochsitz im Himmel einnehmen. Aber diese Weitsicht ist an den

Platz gebunden, ohne diesen ist kein Gott allsichtig. Keiner sieht den gestohlenen Hammer oder gewahrt überhaupt den Diebstahl. Die Götter können die Kraft jedes anderen Wesens niederzwingen, wenn sie sich in ihre Asenkraft werfen (Hym. 31). Der Gott vermag sich über seine Durchschnittsstärke zu erhöhen, wie unter den Menschen der Berserker. Aber es gibt auch eigentliche Wunder. Ein Wunder ist nach einer schönen Erklärung eine Unterbrechung oder Aufhörung der Naturgesetze. Ein Wunder ist die Runenerfindung Odins und die Herstellung der Runen, die Geburt Heimdalls von neun Müttern, die ungeheuerlichen Geburten Lokis, die Schöpfung selbst. In der eddischen Mythologie herrscht also nicht die grenzenlose Zügellosigkeit der Märchenphantasie. Es gibt feste Abzeichen der Klassen und feste Regeln für das Überschreiten der Schranken. Es gibt Dinge, die kein Gott ändern kann, und es gibt Mittel, die der Gott so gut wie der Mensch anwenden muß, um Wunder zu tun.

Das Leben der Götter spielt sich wie das der Menschen ab. Sie werden geboren, heiraten, zeugen Kinder und sterben. Ihre Speise ist Wildbret, Schweinespeck und Äpfel; nur Odin lebt vom Weine. Sie trinken Met, das uralte Lieblingsgetränk arischer Völker; sie wandern durch die Welt, fahren, reiten, laufen Schlittschuhe und benutzen Schiffe; sie schließen Blutbrüderschaft, schlafen, träumen, leiden menschlich, werden krank, wieder gesund und heilen selbst Krankheiten; sie kämpfen, üben Spiele und legen Wege an, zeigen den Weg, bauen Wohnungen, erleuchten ihre Säle, schmieden, brauen, fangen Fische, versammeln sich zum fröhlichen Trunk, spielen Schach und erzählen sich Geschichten.

Ihre Gestalt ist das Idealbild körperlicher Schönheit. Helle Farbe an Haut, Haar und Auge galt den Germanen für schön und edel. Der schönste Gott, Baldr, leuchtet vor Schönheit, und ein überaus weißes Gras heißt Baldrs Braue. Die göttlichen Frauen, Gerd und Idun, haben die weißesten Arme, mit deren Glanz sie Luft und Meer erfüllen. Gleich dem irdischen Häuptling und König ist der Himmelskönig durch Fülle des Haupthaares ausgezeichnet, das lang hernieder-

wallt, ein stattlicher Bart bedeckt die Brust. Thor ist ein kräftiger Mann mit rotem Barte, schön und anmutig von Aussehen ist auch Loki. Sigurd, der mit all seinen Schätzen prächtig auf Grani daherreitet, wird für einen von den Göttern gehalten (Vǫls. S. 26). Als einige Isländer im Waffenschmucke zum Kriege gingen, waren sie so wohl angetan, daß die Leute meinten, die allerhabenen Asen wären gekommen (Landn. III $_{16}$). Für König Sigurd, den Jerusalemfahrer, wurden im Jahre 1111 von Kaiser Alexius Spiele im Hippodrom veranstaltet. „Dort sind mancherlei Begebenheiten, die Asen, Wölsungen und Gjukungen angebracht, welches alles aus Kupfer und Erz mit so vieler Kunst gegossen ist, daß es sich ausnimmt, wie wenn alles lebendig wäre, und wie wenn es Leute wären, die an dem Spiele teilnähmen" (FMS VII $_{83}$). In den Bronzefiguren, mit denen Kaiser Konstantin die Rennbahn geschmückt hatte, fanden die Nordleute also ihre Götter und Helden wieder, nur viel schöner dargestellt und so, wie wenn sie lebten.

Die Wanen.

Allgemeine Charakteristik. Mythus vom Wanenkrieg.

Während Norwegens rauhe, gewaltige Gebirgsnatur den Thorsmythen das eigentümlich starre, kampfreiche Gepräge aufdrückt, schuf die liebliche Natur Dänemarks das lichte Göttergeschlecht der Wanen. „Seeland ist hochberühmt ob seiner Fruchtbarkeit" (Ad. Br. IV $_5$), Saxo preist es wegen seines hervorragenden Reichtums an Lebensbedürfnissen als den weitaus schönsten Teil Dänemarks (5), und noch heute ist Seeland die blühendste Provinz Dänemarks. Von hier aus drang die Verehrung der Wanen in die lachenden, fruchtbaren Gefilde von Schonen, Götaland, und weiter nördlich in das eigentliche Schweden nach Uppsala. In der geschichtlichen Zeit des Nordens repräsentiert der Wane Frey diese ganze Götterdynastie, Freyskult und Wanenkult ist im wesentlichen dasselbe. Früh kam seine Verehrung nach Norwegen;

ein Freystempel wird bei Drontheim erwähnt (Flt $I_{403\,ff.}$), und Frösön im Jemtland zeigt, daß dort ein Hauptplatz für seine Verehrung war. Als die Nordleute Islands Schnee- und Eiswelt aufsuchten, gründeten sie auch dort ein Stätte Uppsalir mit einem Tempel des Frey, und diese Stelle war besonders heilig (Vigagl. S. 19). Aber überall bewahrten die Wanen ihr der Natur des Landes entsprechendes Wesen: Sie segnen milde waltend Acker und Aue, Wild und Weide mit Regen und Sonnenschein, sie vertreten die wohltätigen Stimmungen der Luft und berühren sich mit den Elben. Odin und Thor sind gewaltiger, aber auch gewaltsamer, sie sind fortwährend in Ränke, Händel, Bündnisse und Frauenräubereien verwickelt; den Wanen haftet etwas eigentümlich Weiches, Liebliches an. Ihre Mythen spielen vorzugsweise im Frühling: der Beginn wie die Ausbeute der Schiffahrt und des Fischfanges, der Segen des Feldbaues und der Weiden hängt von ihnen ab, sie sind die Bringer und Geber des Reichtums. Njörd wohnt in Noatun (Schiffsstätte d. h. Hafen) und wird bei Seefahrt und Fischfang angerufen; denn er gibt guten Wind dem Schiffer und rechtes Wetter dem Fischer. Als Gott der zeugenden und belebenden Naturkraft in der Sommerhälfte des Jahres, deren Weben man im Sonnenstrahl und Windeswehen, in dem Erblühen und in der Vermehrung von Pflanzen, Tieren und Menschen wahrnahm, ward Frey-Fricco im Tempel zu Uppsala, mit einem ungeheuren männlichen Gliede versehen, dargestellt (Fricco, an. *Fridki, *Frikki, Koseform zu Namen wie Fridfrodi, Fridleif u. a.? oder Verwechselung mit Frigg?); und darum wurde er bei Hochzeiten angerufen (Ad. Br. $IV_{26,\,27}$). Sie schützen Handel und Schiffahrt; mit den Schiffen und Kaufleuten sind Gold und köstliche Kleinodien zu ihren Verehrern gekommen, und gerade auf den dänischen Inseln hat man zahlreiche antiquarische Goldfunde gemacht. Weltweisheit und Zauberkunst, ein Hang zu üppigem, dem Sinnengenusse geneigtem Leben, aber auch Mut und männliche Entschlossenheit sind den Wanen eigen. Als lichte, sonnige, freundliche, heitere und reiche Gottheiten bezeichnet sie ihr Namen Wanen, d. h. die Glänzenden, Schönen.

Durch Handel und Schiffahrt ward ihre Verehrung nach England hinübergetragen. Wann ihre Einwanderung in die skandinavischen Länder geschah, entzieht sich unserer Kenntnis; wenn Thor in dieser Zeit im Norden der Hauptgott war, d. h. bevor der Odinsglaube eingeführt oder allgemein anerkannt wurde, so stellten sich die Anhänger der Wanenreligion friedlich zu den Verehrern Thors, und für Schweden ist dieser ruhige Götteraustausch wohl verständlich; ihnen, den Bewohnern der fruchtbaren Ebene, war Thor nicht wie den Norwegern der Riesenbekämpfer, sondern der Gott des Gewitters, des Gewitterregens und darum der Fruchtbarkeit (Ad. Br. IV $_{26}$; s. u. Thor). Anders aber ward es, als der Wodans-Odinskult eindrang, geraume Zeit vor 800, später jedenfalls als der Wanenkult; da war ein Zusammenstoß zwischen der Wodans- und der Wanenreligion, d. h. zwischen ihren Anhängern unvermeidlich. Von diesen Kämpfen erzählt die mythische Überlieferung des Nordens (Vǫl. 21—24; Gg. 23; Sks. 1; Yngl. S. 4):

Die Asen mißhandeln die zauberkundige Wanengöttin Gullweig-Freyja, indem sie sie mit Geren stechen und dreimal verbrennen. Die Wanen fordern Genugtuung, sie verlangen Bußzahlung oder Gleichstellung mit den Asen. Die Asen halten Rat und überlassen die Entscheidung den Waffen; denn sie hoffen, die friedlichen Gegner leicht und schnell besiegen zu können. Nach altgermanischem Brauche schießt Odin in das Heer der Wanen als symbolisches Zeichen für die Opferweihe alles Feindlichen. Aber die wägende Klugheit siegt über die wägende Kraft: die Asen erleiden eine empfindliche Niederlage, und die kriegskühnen Wanen behaupten die Walstatt. Aber ihre Weisheit macht sich auch bei den Friedensverhandlungen geltend. Sie sehen ein, daß sie den gewaltsamen Gegnern auf die Dauer nicht gewachsen sind; sie ziehen es daher vor, sich mit ihnen zu einem Götterstaate zu verbinden, in dem beide Parteien gemeinschaftlich den Opferzins empfangen sollen. Durch einen Geiselaustausch wird der Friedensschluß besiegelt: Frey und Njörd werden in den Kreis der Asen aufgenommen, während Höni und Mimi nach dem Wanenheim geschickt werden: für Mimi schicken die Wanen dann Kwasi, den Klügsten in ihrem Gebiete.

Der dichterische Bericht in die Sprache der Wirklichkeit übertragen, bedeutet: Der Mythus von der Gegnerschaft der Mächte der Unterwelt, der Finsternis und des Todes und der himmlischen Wesen verschmolz mit dem Zusammenstoße der einwandernden Wodansreligion und der Wanenreligion. Aus

dem natürlichen, elementaren Gegensatze wurde ein sittlicher: die einseitig auf Kampf und Sieg bedachten Asen verachteten die heitern Freuden der Wanen, ihren zuweilen zügellosen Lebensgenuß; die rauhen Odinsverehrer haßten den üppigen Dienst der liebes- und goldkräftigen Freyja: „hirnverrückenden Zauber trieb sie, stets war sie die Wonne bösen Weibsvolkes.“ Vor allem aber standen sich in den Asen und Wanen zwei grundverschiedene Lebens- und Weltanschauungen gegenüber. Kein Volk war mehr davon überzeugt, daß Wissen Macht ist, als die Germanen. Der Grundgedanke der ganzen germanischen Mythologie ist die Macht. Die Wanengötter sind ein Ausdruck für die Macht der Natur, eine Personifikation der Zeugungskraft des Lebens; Wodan aber ist, sozusagen, mehr anthropomorphisiert: er ist die zur Göttlichkeit gesteigerte Kraft und Macht des Menschen, nicht die leibliche, sondern die geistige Überlegenheit. Geistiges Wissen und Können muß der haben, der die Welt beherrschen will, und er, der Runengewaltige, der Gott aller geistigen Anstrengung überhaupt, überragte mit der Fülle seines Wissens unendlich die rohen Zauberkünste der Wanen, die vielfach unter finnischem Einflusse standen (s. u. Kultus, Weissagung und Zauber a. E.). Der Kampf der Wodans- und der Wanenreligion, d. h. der Bekenner derselben wird zu einem Kampfe der Götter. Mit Mord und Brand dringen die Wodansdiener in das Land der Wanenverehrer ein und bringen den Kultus ihres geistesgewaltigen Gottes nach Dänemark und dann nach Schweden. Aber die Anhänger der Wanen erzwingen sich Anerkennung, behaupten das gewonnene Gebiet und teilen mit den Asen jetzt Opfer und Tribut, d. h. in mythologischer Sprache: die Wanen werden unter die Asen aufgenommen: die Entsendung von Frey und Njörd als Geiseln zu den Asen ist nur der mythische Ausdruck für die geschichtliche Tatsache, daß der Kultus dieser beiden Götterdynastieen in Skandinavien als vollkommen gleichberechtigt angesehen wurde. Die Vermutung darf gewagt werden, daß der Mythus von Odin, der Mimi sein Auge verpfändet, gleichbedeutend ist mit der Überlassung Mimis an die Wanen, d. h. er ist ein Zeugnis dafür, daß die

Odinsverehrer in manchen Punkten nachgegeben haben (s. u. Odin).

Eine Erinnerung an diesen Religionskrieg liegt in Snorris Bericht, daß der Schwedenkönig Gylfi nicht vermag, Odin und den mächtigen Asen zu widerstehen; es kommt zu einem Vertrage, Odin läßt sich in Sigtun nieder, Frey aber herrscht in Uppsala (Yngl. S. 5). Echt und altertümlich klingt die Überlieferung, daß beim Friedensschluß Asen und Wanen zu einem Gefäß gingen und hineinspieen (Sk. 1); der Speichel gilt den wilden Völkern noch heute als Mittel der Seelenvereinigung beim feierlichen Bunde: noch heute speit man in Afrika dem andern ins Gesicht — zum Zeichen des Wohlwollens beim Abschiede. Altertümlich ist auch die Rolle Kwasis, des weisesten unter den Wanen. Zwei Zwerge erschlugen ihn, sammelten sein Blut in Gefäßen und mischten Honig darein; so entstand der Met Odröri, und wer davon trinkt, wird zum Dichter und Weisen. „Blut des Kwasi“ ist ein synonymer Ausdruck der Dichtersprache für Odröri. Das Blut des weistesten aller Wesen erregt die Geisteskraft bei jedem, der davon trinkt. Der Genuß des dem Körper des weisen Wanen entströmenden Blutes überträgt seinen Geist auf den Genießenden. Dieser Glaube gehört zu den über alle Welt verbreiteten Vorstellungen von der magischen Wirkung, die der Mensch erfährt, wenn er eines andern Blut oder Fleisch in den eigenen Körper überführt.

Die furchtbare Fehde zwischen Asen und Wanen führte zur religiösen Einigung des Nordens, und Odin, den der Norden bis dahin nur als Naturgott kannte, ward durch deutschen Einfluss der unbestrittene Göttervater, der über Asen und Wanen allein gebietet. Die Erinnerung aber an die Herrschaft der Wanen lebte als goldenes Zeitalter, als Frodi-(Freys)-Frieden im Norden fort. Es war die Zeit, wo die Göttin Nerthus sich unter die Menschen mischte, wo der Gott Frey auf Erden weilte. Da ruhten die Waffen, und des Krieges Stürme schwiegen (Germania 40); da gründeten ungestört die Wanengötter und ihre Verehrer Essen, das Gold zu schmieden; da schmiedete man Zangen und Handwerks-

zeug, übte sich sorglos im Brettspiel und freute sich des glänzenden Goldes (Vǫl. 7, 8). Aber dieser stillen Friedenszeit bereitete ein jähes Ende der erste Weltkrieg, der Kampf der Asen mit den Wanen.

Nerthus.

Von der Wanengöttin Nerthus gibt Tacitus die älteste Kunde (Germ. 40):

Sieben Völker Norddeutschlands hatten ein gemeinsames Stammheiligtum der Göttin Nerthus auf einer Insel des Oceans. Sie glaubten, daß die Göttin in das Leben der Menschen eingriffe und ihre Verehrer besuchte. Von einem heiligen Haine aus, in dem ihr geweihter, mit einer Decke verhüllter Wagen stand, hielt sie im Frühjahr auf dem von Rindern gezogenen Wagen, den nur ein einziger Priester berühren durfte, einen Umzug durch das Land. Friede und Ruhe herrschten dann, und festlich geschmückt waren die Stätten, die sie ihres gastlichen Besuches würdigte. Niemand zog dann in den Krieg oder griff zu den Waffen, alle Waffen waren verschlossen. Wenn der Priester die des Verkehres unter den Sterblichen satte Göttin ihrem Heiligtume zurückgab, ward der Wagen nebst den Tüchern und die Gottheit selbst im einsamen See gebadet. Die Sklaven, die dabei den Dienst versehen hatten, starben als Opfer der Göttin.

Drei Teile des Nerthuskultes treten deutlich hervor: die Umfahrt der Göttin auf einem Wagen, die Freude und der Festjubel an allen Orten, die sie besucht, und der absolute Friede, der herrscht, solange sich die Göttin an einem Ort aufhält.

Tacitus schildert den Stammeskult der Ingwäonen. *Tiwaz Ingwaz (der Ankömmling) und Nerthus, der Himmelsgott und die mütterliche Erde, sind das göttliche Paar der Nerthusvölker. Eine Verehrung der Göttin ohne den himmlischen Gemahl ist undenkbar. Im Frühjahre feierten die Ingwäonen das Fest der Vermählung des wiedergekommenen Jahres- und Himmelsgottes mit der Erdgöttin; ihre festliche Umfahrt bedeutet also das Erwachen der Natur im Lenz. Fast ganz dieselbe Feierlichkeit wird bei dem Freysfest in Uppsala beschrieben (FMS II_{173}; Flt I_{337}):

Auf Gunnar Helming lastete der Verdacht, einen von den Mannen König Olaf Tryggwasons getötet zu haben. Er floh verkleidet über das Fjeld nach dem östlichen Teile von Uppland oder Södermannland. Dort

wurden damals große Opfer gefeiert; Frey wurde am meisten verehrt, und sein Bild war in dem Grade verzaubert, daß der Teufel mit dem Volke durch das Götzenbild redete, und ein junges und schönes Weib war ihm zur Dienerin gegeben. Das Volk glaubte, Freys Bildsäule lebte, und angeblich stand die Dienerin in wirklicher Ehegemeinschaft mit dem Gotte. Diese verwaltete in seinem Namen den Tempel und dessen reiche Besitzungen. Gunnar Helming bat Freys Frau, ihm zu helfen und ihn aufzunehmen; er gab sich für einen geringen, ausländischen Reisenden aus. Obwohl Frey ihn nicht mit freundlichen Augen anzusehen schien, forderte sie ihn auf, 3 Nächte bei ihr zu bleiben; dann würde man merken, was Frey davon dächte. Gunnar erwiderte: „Viel besser dünkt es mich, deine Gunst und Hilfe zu haben, als die Freys". Nach Ablauf der 3 Tage durfte er bei ihr bleiben, da er ein munterer, lustiger Bursch war, trotzdem daß die Frau fürchtete, sich Freys Zorn auszusetzen. Nun kam die Zeit, daß sie fortziehen wollten; Frey und sein Weib sollten im Wagen sitzen, aber ihre Diener sollten vorangehen. Sie hatten einen langen Gebirgsweg zu fahren; da überfiel sie ein starkes Schneegestöber, so daß sie beschwerlichen Weg hatten. Gunnar sollte bei dem Wagen bleiben und das Roß lenken, alles Volk aber war davongelaufen, so daß nur Frey, seine Frau und er übrig waren. Gunnar war vom Treiben müde geworden; er gab es auf, voranzugehen und setzte sich in den Wagen. Da sagte die Frau: „Hilf lieber und führe das Pferd! sonst wird Frey dich anfallen"! Aber weil er zu ermattet war, antwortete er: „Ich will versuchen, es mit Frey aufzunehmen, wenn er mich angreift." Da stürzte Frey den Wagen um, und sie rangen miteinander. Aber Gunnar gingen die Kräfte aus, und er sah, daß es auf diese Weise nicht gehen wollte. Da dachte er bei sich: wenn er diesen Teufel überwinden könnte und das Glück ihm vergönnte, nach Norwegen zurückzukehren, so wollte er sich wieder zum wahren Glauben bekehren und sich mit König Olaf versöhnen, falls der ihn aufnehmen würde. Und kaum hatte er das gedacht, da begann Frey vor ihm zu straucheln und fiel hin; der Teufel, der in der Bildsäule verborgen war, schlüpfte hinaus, und es blieb nur ein Block übrig, den Gunnar in Stücke schlug. Darauf setzte er der Frau zwei Bedingungen: er wollte sie verlassen und für sich selbst sorgen, oder sie sollte aussagen, wenn sie zu den Höfen kämen, daß er Frey wäre. Die Frau ging darauf ein, und er zog die Kleider des Götzen an. Das Wetter klärte sich auf, und sie kamen zu dem Gastgebote, das für sie angerichtet war. Viele von den Menschen, die ihnen hätten folgen sollen, waren ihnen entgegen gelaufen. Das Volk meinte: es wäre köstlich, wie Frey seine Macht zeigte, daß er zu den Höfen käme mit seiner Frau bei einem Unwetter, wo alles Volk ihn verlassen hätte, und daß er nun unter andern Menschen wandle [vgl. Tacitus!] und äße und tränke wie andere. Sie fuhren den ganzen Winter umher; Frey redete nicht viel mit andern, außer mit seiner Frau. Kamen sie zu dem Orte, wo ihnen die Gilde bereitet war, so wurden blutige und

unblutige Opfer dargebracht. Aber er wollte nur Gold und Silber, schöne Gewänder und andere Kostbarkeiten. Als die Zeit vorrückte, merkte das Volk, daß Freys Frau mit einem Kinde ging. Das hielten die Schweden für ein sehr gutes Zeichen; die Witterung war auch so mild, und alles versprach eine so gute Ernte, daß kein Mensch sich ähnlicher Zeiten erinnern konnte. Weithin verbreitete sich die Kunde, wie mächtig der Opfergott der Schweden war. Sie kam auch König Olaf zu Ohren, er ahnte sogleich den Zusammenhang und sandte Gunnars Bruder zu ihm: „Der Opfergott der Schweden, von dem jetzt soviel die Rede ist, und den sie Frey nennen, ist sicher Gunnar; denn die Opfer sind die stärksten, wenn lebende Menschen fallen; aber ich will nicht, daß eines Christen Seele so kläglich zu grunde gehe; ich will meinen Zorn fahren lassen, denn ich weiß jetzt, daß Gunnar den Todschlag nicht begangen hat.“ Als Gunnar die Botschaft vernahm, machte er sich mit seiner Frau in einer Nacht reisefertig, und sie nahmen soviel fahrende Habe mit, wie sie fortschaffen konnten. Die Schweden, die ihnen nachsetzten, mußten unverrichteter Sache umkehren. König Olaf aber nahm Gunnar wieder zu Gnaden auf, ließ sein Weib taufen, und sie hielten seitdem den wahren Glauben.

Die abenteuerlich ausgeschmückte Geschichte will nach berühmtem Muster den heidnischen Götterdienst als unsaubern Teufelsspuck hinstellen. Sie hat mit dem Leben Olaf Tryggwasons nichts zu tun und ist ungeschickt genug damit verbunden. Sie ist offenbar schwedischen Ursprungs und enthält echte Erinnerungen an Zustände der heidnischen Zeit. Im Winter fährt die Priesterin mit der lebensgroßen, bekleideten Bildsäule Freys auf einem Wagen im Lande umher auf heilige Gastgebote, Gilden, um den Menschen daselbst „Jahrbuße“, Aussicht auf Fruchtbarkeit zu schaffen. Blutige und unblutige Opfer wurden ihnen gebracht. Der Gastbesuch des Gottes und seiner Frau hatte vermeintlich die Wirkung, daß das Wetter mild wurde, und Hoffnung auf gute Ernte sich zeigte. Die Übereinstimmung mit dem Berichte des Tacitus ist unverkennbar: die Umfahrt des Götterbildes, sein Empfang mit Tanz und Festmahl und der Glaube, durch seine Gegenwart sich der Fruchtbarkeit des Landes versichern zu können, kehren beidemal wieder. Der Wagen der tragbaren Mutter Erde wird von Kühen gezogen, dem uralten idg. Symbole der Fruchtbarkeit; das kriegerische Roß wird vor den Wagen des schwertschwingenden Himmelsgottes Frey

geschirrt. Die Göttin Nerthus wird von einem Priester als Vertreter des Gottes geleitet, der Gott Frey von einer Priesterin. Das heilige Gefährt ist nur für die die Gottheit darstellende Bildsäule und Person bestimmt; als der Rosselenker sich mit auf den Wagen setzt, wird der in Freys Bilde steckende Teufel ungeberdig. Die Dauer des Umzuges beschränkt sich bei Frey vermutlich auf die Nähe des Tempels, während Tacitus — allerdings wohl irrtümlich — von einer ununterbrochenen Reise von Ort zu Ort spricht.

Der Tempel der Nerthus lag höchst wahrscheinlich in Hleidr auf Seeland (Lejre, Lederun). Hleidr (got. hleiþra Zeltwagen) bezeichnet das Gebäude, in dem Wagen und Bild der Göttin verwahrt wurden; in der Nähe liegt der Weiße See (Videsö), der Wald südwärts führt noch heute den Namen des heiligen Waldes; viele zerstörte Steinhaufen liegen umher, und die Sage hat sich erhalten, daß mitten im hl. Walde ein großer Opferaltar gewesen sei. Der Dänenkönig Hadding, auf den von Saxo viele mythische Züge des Njörd übertragen sind, hat hier die Opfer für Frö eingeführt (30; ostn. Frö = westn. Frey): um sich die Gnade der Götter zuzuwenden, opferte er dem Gott Frö schwarze Opfertiere; dieses Sühnopfer wiederholte er alljährlich festlich und hinterließ es der Nachwelt zur Nacheiferung. Noch im 10. Jhd. wurden in Hleidr, vor allem den Wanen zu Ehren, jedes neunte Jahr um die Zeit der Sommersonnenwende große Opferfeste gefeiert (Thietmar von Merseburg I_9). All das läßt Hleidr als eine alte und zwar als die im ganzen Bereiche der Dänenherrschaft durchaus bedeutendste Kultusstätte der Wanen erkennen. Der Kult des Frey in Uppsala ist aber dort nicht bodenständig, sondern erst aus der Fremde eingeführt. Der Götterhäuptling Frey nahm seinen Sitz nicht weit von Uppsala und ließ an die Stelle der alten Weise der Opfer, die so viele Völker in so vielen Jahrhunderten geübt hatten, eine schreckliche und ruchlose treten; er schlachtete Menschen als Opfer und brachte so den Himmlischen grause Opfer dar (Saxo 74/5). Der von Tacitus geschilderte Kult ist somit von Seeland über Schonen nach Uppsala gewandert; denn aus dem Beowulf erfahren

wir, daß die Ingwäonen im heutigen Schonen einen ganz ähnlichen Kult wie die Nerthusvölker gehabt haben.

Bei Ægis Gastmahl wirft Loki dem Njörd vor (Lok. 36): „Du gewannst aus dem Schoße der Schwester den Sohn“, und Snorri sagt (Yngl. S. 4): „Als Njörd bei den Wanen war, hatte er seine Schwester zur Frau, denn solches war dort gestattet; ihre Kinder waren Frey und Freyja. Bei den Asen aber war es verboten, so nahe in der Verwandtschaft zu heiraten.“ Der Vorwurf der Geschwisterehe, die jüngerer Zeit anstößig erschien, zeigt, daß die Wanenreligion vor Odin nach dem Norden kam: eine solche Eheverbindung muß aber uralt sein. Die Gemahlin des Gottes Njörd wird nicht genannt, sie kann aber nur Nerthus sein. Nerthus ist grammatisch Masculinum und Femininum zugleich, mythologisch eine doppelgeschlechtige Gottheit, ein Geschwisterpaar, das zugleich ein Ehepaar war. Für die Göttin der Erde und Unterwelt wäre die Deutung des Namens „die Unterirdische“ wohl passend, aber nicht für den himmlischen Gemahl (νέρτεροι Götter der Unterwelt). Wie die höchste Göttin sonst schlechthin Frija, d. h. die Geliebte, die Gattin des höchsten Gottes heißt, so mag Nerthus vielleicht „die Männin“ sein (idg. *ner Mann, skr. nara, ἀνήρ; mit Suffix-þ). Die Bezeichnung „Mann“ und „Frau“ für den Himmelsgott und die Erdgöttin hat Anspruch auf höchstes Alter. Im Grunde auf dasselbe läuft die Erklärung hinaus: nertu Masc. und Femin. (= guter Wille, das lat. numen) sei ursprünglich ein Epitheton gewesen, das sowohl einer männlichen wie einer weiblichen Gottheit gegeben werden konnte. Die Identität von Nerthus und Njörd wird auch dadurch bestätigt, daß Njörd Wagengott heißt, und der Wagen spielt im Nerthus- wie im uppsalischen Freyskult eine große Rolle.

Frey heißt auch Yngwi, Ingwi, Ing oder Ingunarfreyr (Lok. 43; Yngl. S. 12). Inguna-Freyr wird als „Herr der Ingwine“ gedeutet oder als Ingunar-Freyr = Inguna-árfreyr = „Ernteherr der Ingwine“ oder als „Frey, Sohn des Ingun“ oder „Frey, Gemahl der Ingun“. Nimmt man Ingunarfrey als Inguns Sohn oder Gemahl und stellt neben den Himmelsgott

Ing die Erdgöttin Ingun, so würde das Beiwort nertu Beiden zukommen. Als höchster Gott hatte Ing außerdem das Epitheton Frey „der Herr". Das ingwäonische Götterpaar hieß also „der wohlwollende Herr Ing" und „die wohlwollende Herrin Ingun". In Schweden wurde dieses Götterpaar hauptsächlich unter dem Namen des ursprünglichen Epithetons verehrt: „der Herr" und „die Herrin" = Frey und Freya. Dem Namenpaare Njörd-Nerthus, Frey-Freyja stellt sich das ganz ähnliche Fjörgynn-Fjörgyn an die Seite (s. u. Thor), auch an Osiris und seine Schwester und Gemahlin Isis sei erinnert.

Wie sich die dem Ocean am nächsten wohnenden Deutschen vermutlich nach *Tiwaz Ingwaz „Ingwäonen" nannten, so betrachteten sich die Könige von Schweden als Abkömmlinge von Yngwifrey, Yngwi, Frey und nannten sich Ynglingar. Bei Saxo heißen die schw. Könige „Söhne des Frö" (185), „Nachkommen des Gottes Frö und treue Diener des Gottes" (260), sie führten den Ursprung ihres Geschlechtes auf den Gott Frö zurück (260), In der Dichtung wird Yngwi selbst Ahnherr des Wölsungengeschlechtes, während es doch nicht Frey, sondern Wodan ist (H. H. I_{56}, Reg. 14), und Sigurd ist „Freys Freund", d. h. sein Nachkomme (Sig. III_{24}). Auch die Götter sind vom Geschlechte Yngwifreys (Hlg. 10; Yngl. S. 23, 33), während sie sonst als Odins Geschlecht bezeichnet werden. Wie Thor „Häuptling aller Götter" (Flt. I_{389}), Odin „Vater der Götter" (Gg. 20), so ist Frey „der Erste, der Fürst der Asen" (Skírn. 3; Lok. 35), „der Gott der Welt" (Yngl. S. 10).

Njörd.

In Noatun hat sich Njörd die hohe Halle gebaut; im hochgezimmerten Hause thront der makellose Männerfürst (Grímn. 16). Er heißt kurzweg der Wane oder der Wanensohn. In Wanaheim wurde er von weisen Mächten geschaffen und als Geisel mit seinem Sohne Frey den Göttern gesandt (Vafþr. 38/9; Lok. 34); doch dereinst wird er am Ende der Welt zu den weisen Wanen zurückkehren. Er war vermählt mit seiner Schwester und gewann aus ihrem

Schoße die Kinder Frey und Freyja. Später heiratete er die Skadi, die Tochter des Riesen Thjazi, die ihn wegen seiner Schönheit und der Wohlgestaltheit der Füße unter den Göttern auswählte. Er lenkt den Lauf des Windes und beruhigt Meer, Sturm und Feuer. Ihn soll man bei Seefahrt und Jagd anrufen. Er ist so reich und begütert, daß er jedem Land und fahrende Habe geben kann, wenn er will, und darum soll man ihn deshalb anrufen (Gg. 23). Aber er ist darum doch kein Meergott, sondern als Schutzgott günstiger Schiffahrt, sommerlichen Fischfanges und des Erwerbes und Handels gibt er den guten Wind dem Seemanne, das rechte Wetter dem Fischer. Gerade für Schweden ist die Hervorhebung dieser Seite des Gottes verständlich, wo eine Seeküste mit bequemen Hafenbuchten zu Gebote stand, und das stillere Binnenmeer zum Schiffahrtsverkehre mit nahen und fernen Inseln und Uferlanden einlud. Das isl. Sprichwort „reich wie Njörd“ bezeichnet etwa dasselbe, was wir unter den Schätzen des Krösus verstehen (Vatnsd. S. 47).

Arinbjörn, der von Island mit seinen Gütern nach Norwegen zurückgekehrt ist, wird von Egil gepriesen: „Freigebig erscheint er den Menschen; bei der gesamten Bevölkerung erregt Verwunderung, wie er die Mannen mit Schätzen begabt: freilich haben ihn ja Frey und Njörd mit einer Fülle des Reichtums versehen“ (Arinbj. kv. 15, 16). Als Egil vor König Eirik Blutaxt flüchten muß, stößt er den Fluch aus: „Die Götter mögen den König vertreiben: damit sollen sie ihm den Raub meiner Güter vergelten! Möchten doch die Götter und Odin zornig sein. Landesgott [= Schirmherr des Landes. Odin oder Thor?], lasse den Volksunterdrücker von seinen Gütern fliehen; Frey und Njörd mögen den Bekämpfer der Leute hassen, der die Heiligtümer verletzt!“ (Egils. S. 58). Njörd überwacht auch die Heiligkeit der Eide: „Ich schwöre einen Gesetzeseid, so wahr mir Frey und Njörd und der allmächtige Ase helfe“, war die feierliche isl. Eidesformel (Flt. I_{249}; Isl. S. $I_{258, 336}$). Beim Opfer wurde nach dem Odinsbecher um Sieg und Macht der Freys- und Njördsbecher auf gutes Jahr und Frieden getrunken (Hak. S. g. 16)

Die Angabe der Edda, „Njörd waltet ob tausend Altären und Tempeln“ (Vafþr. 38) wird durch verhältnismäßig zahlreiche Ortsnamen bestätigt: für Norwegen kommen namentlich Bergen, Romsdal und Drontheim in Betracht, für Schweden Uppland. Auf Island heißt die Pflanze Spongia manus „Handschuh des Njörd“.

Ein norw. Lied weiß von Njörds Ehe mit Skadi zu erzählen (Sk. 1; Gg. 23; Grímn. 11; vgl. Saxo 33 ff.):

Als der Riese Thjazi, der Idun in seine Gewalt bekommen hatte, von den Göttern erschlagen war, rüstete sich seine Tochter Skadi, um den Vater zu rächen. Die Götter boten ihr als Sühne einen aus ihrer Schar an, den sie selbst wählen dürfte; doch sollte sie nur die Füße des Auszuwählenden sehen. Sie bemerkte, daß einer der Männer sehr schöne Füße hatte und sprach: „Diesen wähle ich, an Baldr wird nichts häßlich sein.“ Der Gewählte war jedoch Njörd. Die Neuvermählten verglichen sich dahin, daß Skadi in der Wohnstätte ihres Vaters, Trymheim, neun Nächte weilen wollte und dann drei Nächte zu Noatun. Als aber Njörd vom Gebirge nach Noatun zurückkam, sprach er:

Nicht lieb' ich die Berge, nicht lange dort weilt' ich,
neun Nächte nur;
süßer schien mir der Sang des Schwanes
als der wilden Wölfe Geheul.

Skadi aber erwiderte:

Mir stört den Schlaf am Strande des Meeres
der krächzenden Vögel Gekreisch;
am Morgen weckt mich die Möwe täglich,
die wiederkehrt vom Wald.

Darauf begab sich Skadi hinauf auf das Gebirge.

Die neun Nächte, die Njörd mit Skadi zusammenlebt, erinnern an die neun Nächte, nach deren Ablauf Gerd sich mit Frey vermählen will; dann jagt die schimmernde Götterbraut mit ihrem Bogen auf Schrittschuhen nach Wild. Skadi tritt also ganz wie Ull in der äußern Erscheinung von Finnen auf, weil man sie als mythologische Vertreterin des Winters mit seinen eisigen Stürmen und seinem Dunkel im hohen Norden heimisch dachte, da, wo die Finnen hausten.

Die Sage und das Lied können nur in Norwegen entstanden sein, wo Gebirg und Meer so nahe bei einander sind, wo die gletscherbedeckten und schneegekrönten Berggipfel so oft

sich in den blauen Fjorden wiederspiegeln. Aber der Fischer und Schiffer will zur Sommerszeit auf Fischfang und Schiffahrt ausgehen; die winterlichen Berge sind ihm zuwider, die der Jäger oder die Jägerin auf Schneeschuhen zu durcheilen liebt. Darum konnte ein norw. Dichter sich vorstellen, daß die Gatten in unglücklicher Ehe lebten, und er schuf mit seinem Liede die knappste Form und Grundlage, den ältesten Typus von Ibsens „Frau vom Meere“.

Das Herausfinden des Rechten ist in Märchen und Sagen weitverbreitet. Nach einer französ. Sitte muß ein Ehemann seine verkleidete Frau an ihren nackten Füßen erkennen. Allerleirauh wird vom Königssohn an ihrem Ringe, Aschenbrödel am Schuh erkannt (K. H. M., No. 65, 21, 136).

Frey.

Nach dem völligen Parallelismus, der in der alten Mythologie und Sagendichtung waltet, sind die Eltern als ein den Kindern durchaus entsprechendes Paar zu denken: sie verjüngen sich in den Kindern. Frey hat das rechte elementare Erbe vom Vater bekommen, er gebietet über Sonnenschein und Regen, Fruchtbarkeit der Saaten und Menschen, er ist der „Erntegott“ (Sk. 7; vgl. Ingunarfreyr S. 202). Nerthus ist durch ihre töchterliche Wiedergeburt Freyja, die goldene Sonnengöttin, völlig ersetzt worden.

Das Land seiner Verehrung war vor allem Schweden. Hier ist Frey bis zum Untergange des Heidentums auch der am meisten verehrte Gott gewesen. Dem Herrn des Sonnenscheines geziemen die Beiwörter „der Lichte, Schimmernde“ (Grímn. 43). Ihm ist Alfheim, die Elbenwelt zu eigen gegeben: er hat es in ferner Vorzeit von den Asen als Zahngeschenk erhalten (Grímn. 5). Denn Licht und Luft, die Elfen und die Wanen, bewegen sich in gleichem Gebiete; in Stjordaladistrikt in Norwegen lag neben Freyshof eine Elbenstätte (Alfstadr). Freys Wohnung ist Uppsalir „die himmlischen Säle“ (Yngl. S. 10); darum wurde er besonders in Uppsala verehrt. Sein Roß saust über Berg und feuchtes Gestein

dahin und fürchtet die flammende Waberlohe nicht. Er ist der Beste der kühnreitenden Götter (Lok. 37). Wie er als Himmelsgott das Sonnenroß reitet, so sind auch die Gaben, die Skirni der Gerd bietet, Symbole für die Sonne: die goldenen Äpfel, der Goldring Draupni (s. u. Odin) und das leuchtende Schwert. Von selbst schwingt sich die treffliche Waffe, wenn ein furchtloser Held sie führt (Skírn. 9). Aber als der Gott um Gerd warb, verlor oder verschenkte er das Schwert; mit bloßer Faust oder mit dem zackigen Hirschgeweih schlägt er seinen Gegner Beli nieder; im letzten Kampfe fällt er durch den flammenden Surt, da er sein Schwert nicht hat (Gg. 37).

Wie Thors Wagen von zwei Böcken gezogen wird, so ist vor Freys Wagen der Eber Gullinbursti (Goldborst), der Eber mit den gefährlichen Zähnen gespannt (Gg. 49). Dieses lebendige Schmiedwerk ist aus der Esse der kunstreichen Zwerge hervorgegangen; eine Schweinshaut ward hineingelegt, und ein Eber mit goldenen Borsten kam heraus; er vermag bei Tag und Nacht schneller als ein Pferd durch Luft und Wasser zu laufen, und niemals ist die Nacht so finster, daß sich nicht dort, wo sich der Eber befindet, genügende Helle verbreite (Sk. 3). Zu Baldrs Leichenbrand reitet Frey sogar auf seinem goldborstigen Eber (Hdr. 5). Der Eber ist ein Symbol der Stärke, und die goldenen Borsten sind Symbole der Sonnenstrahlen. Als Attribut des höchsten Gottes wurde der Eber als Schmuck auf Helmen angebracht; solche Helmzierden in Wildschweinform kennen wir aus der ags. und an. Dichtung, sowie aus nordischen bildlichen Darstellungen (Abbildung 5).



Fig. 5.

Da die Luftfahrt eines geschmiedeten Ebers selbst im Reiche der Mythen und Märchen wunderbar ist, glaubt man, daß der goldborstige Eber Freys auf einem Mißverständnisse des 10. Jhd. beruhe. Der Eber ist vielmehr ein Helm mit einem vergoldeten Eberbilde gewesen und hieß Gullinbursti oder Hildiswini „Kampfschwein"; Freys Eber reiht sich also Odins Speer und Thors Hammer gleichartig an. Man faßte aber später, vielleicht infolge des veränderten Aussehens der Helme, Gullinbursti als einen wirklichen Eber auf, und um ihn in Freys Mythen zu beschäftigen, gab man ihn dem Gotte sogar als Reittier und ließ ihn aus den Händen geschickter Zwerge hervorgehen.

Zwerge haben auch Freys Schiff Skidbladni verfertigt (Grímn. 44; Gg. 41, 43; Sk. 3). Es ist das beste, künstlichste und schnellste aller Schiffe. Es ist so groß, daß alle Asen mit ihrer gesamten Kriegsrüstung darin Platz haben, und Fahrwind hat es, wohin man fahren will, sobald das Segel aufgezogen ist. Wenn man aber nicht mit ihm in die See fahren will, so kann man es zusammenfalten und in der Tasche tragen. — Das Schiff war vermutlich ursprünglich ein Attribut des über das Meer gekommenen Wanengottes. Schon früh aber ist es wie der Eber als ein Bild der lichtdurchstrahlten Wolken gedeutet, der „Segler der Lüfte", auf denen die Sonnenstrahlen über die Weiten des Himmels schweben. Das isl. Märchen kennt ein Wunderschiff, das beim Nichtgebrauche so groß ist wie eine Nußschale; ein Schiff, das „Hans der Dummling" von einem Zwerge zur Belohnung erhält, ist wie ein Tuch zusammenzufalten und bequem in die Tasche zu stecken, auf dem Wasser aber nimmt es jede gewünschte Größe an und fährt ebenso gut gegen den Wind wie mit dem Winde.

Einmal wird auch ein sonst unbekanntes Dienerpaar Freys erwähnt, Byggwi und Beyla (Lok. 43—46, 56): Loki verspottet Byggwi als den kleinen, wedelnden, feigen Knecht, der niedrigen Sklavendienst an der Mühle mit dem Mahlen des Korns verrichte; er verstecke sich im Stroh, wenn die Krieger zum Kampfe zögen. Byggwi selbst aber rühmt sich, daß er von

Asen und Irdischen als hurtig gepriesen werde. Die Dienerin Beyla schilt Loki „schlimm, mit Frevel befleckt“: nie sei zu den Asen ein ärgeres Scheusal gekommen. Eine Eigenschaft des Fruchtbarkeit spendenden Gottes mag in dem Dienerpaare verkörpert sein. Der Vorwurf der Feigheit entspricht Lokis Hohn, Frey habe um der Liebe willen sein Schwert dahingegeben; Beylas Unkeuschheit mag mit dem sinnlichen Charakter des Freyskultus zusammenhängen. Die kriegerische Seite des Himmelsgottes tritt merklich hinter seiner Eigenschaft als Fruchtbarkeits- und Friedensgott zurück. Man hat die Diener als Bieger und Biegung gedeutet, die Sommerlüfte, die nur leicht und schmeichelnd Gezweig und Halme biegen, oder als Bieger und Buckel, Windgottheiten, die die gleichmäßige Senkung und Hebung der Wellen bei ruhigem Wetter andeuten, oder als „Herr Gerstenkorn“ und „Frau Bohne“.

Von Frey dem Friedenspender wird die schöne Charakteristik entworfen: Keiner haßt ihn; er betrübt die Frauen nicht, da er ihre Männer und Verlobten nicht erschlagen läßt, und befreit die Gefangenen aus den Fesseln, ein Werk des Friedens (Lok. 34, 35). Da er den Menschen Frieden und Wohlstand gewährt, wird er um Frieden und Fruchtbarkeit angerufen (Gg. 24); wie mit Jahressegen die Scheuer, so füllt er das Haus mit blühenden Kindern; darum wurden ihm bei Hochzeiten Opfer gebracht (S. 194).

Zwei der schönsten Eddalieder singen von der Liebe des lichten Gottes mit dichterisch freier Benutzung uralter mythischer Motive:

Frey hat sich eines Tages auf Odins Hochsitz gesetzt. Vom hohen Himmel blickt er auf die Erde herab und sieht im Reiche der Riesen eine schöne Jungfrau, Gerd, die von dem Wohnhause ihres Vaters zum Frauengemache geht; vom Glanz ihrer weißen Arme erglüht der Himmel und das ewige Meer. Da entflammt das Herz des Gottes in sehnender Liebe zu ihr, so heiß, wie nie ein Mann ein Mädchen geliebt hat. Tiefe Schwermut befällt ihn, da er nicht weiß, wie er die Geliebte gewinnen könne. Als seine Eltern Njörd und Skadi die Veränderung des Sohnes gewahrten, erschraken sie und schickten Skirni, Freys Freund und Diener zu ihm, daß er ihm die Ursache seines Kummers entlocke. Dem Vertrauten öffnet er sein Herz, verschweigt ihm nicht, wie aussichtslos seine Liebe sei: „Von Asen und Elben nicht einer will es, daß Frey und Gerd beisammen sind.“

Skirni aber ist sogleich bereit, auf Werbung zu der Maid zu fahren, wenn ihm der Gott sein Roß leiht, das allein durch die düsterrote, zaubrische Lohe zu reiten vermag, und sein Schwert, das sich von selbst schwingt.

Durch die finstere Nacht über feuchtes Gestein reitet Skirni ins Reich der Riesen zu dem Gehöfte, wo Gerd weilt. Bissige Hunde sind vor dem Tore angebunden, auf einem Hügel sitzt ein Hirt und bewacht den Eingang; flackernde Flammen umzüngeln den Saal. Aber Skirni erzwingt sich den Eintritt und dringt in das Gemach. Doch die Jungfrau weigert sich, seine Werbung anzunehmen, obwohl er ihr elf Äpfel aus eitel Gold und Odins Goldring Draupni als Mahlschatz bietet. Auch seine Drohung, mit seinem schmalen, leuchtenden Schwerte ihr und ihrem Vater das Leben zu nehmen, rührt den harten Sinn der Jungfrau nicht. Da schreckt er sie durch furchtbare Flüche: „Weil sie seine kostbaren Brautgeschenke nicht annehmen will, soll sie einsam, in Tränen ihr Los betrauern, Leid soll auf ihr lasten, Drangsal sie drücken; unvermählt, unfruchtbar und nahrungslos soll sie in kalter Tiefe verdorren gleich der Distel. Im Walde hat er einen Zauberstab gefunden, in ihn will er jetzt unheilvolle Runen einätzen; nur wenn sie sich willig zeigt, will er die Zauberzeichen wieder abschaben und den Zauber lösen." Diese Drohungen und die unwiderstehliche Kraft der Zauberrunen bewirken, daß ihr sprödes Herz erweicht. Unter freundlichen Worten füllt sie mit altem Met den Willkommensbecher. Zwar sogleich will sie auch jetzt noch nicht dem Gott angehören, aber im knospenden Haine Barri will sie nach neun Nächten sich ihm zu eigen geben.

Da reitet Skirni heim. Noch eh' er sich vom Rosse schwingt, fragt ihn Frey ungeduldig nach dem Erfolge seiner Werbung. So schwer dem Liebenden die Verzögerung fällt — ein Monat schien ihm oft minder lang als des Harrens halbe Nacht — er muß sich bescheiden (Skirnismǫl, Gg. 37).

Freys sehnsuchtsvolle, träumerische Liebe gibt dem Liede einen eigenartigen dichterischen Schmelz, aber der zarte Grundton und die glänzende Färbung des Ganzen entspricht durchaus dem weichen Wesen der Wanengötter. Doch auch ein Ton der Wehmut klingt in den frohen Liebesjubel hinein: sein gutes Schwert ist ihm abhanden gekommen, wovon sein Leben im letzten Kampfe abhängt. Absichtlich scheint das Lied im unklaren zu lassen, daß zur Gewinnung der Braut schwere Kämpfe nötig waren, daß ihr Bruder und ihre Hüter nach harter Gegenwehr erlagen, und daß dabei Freys glänzendes Schwert in ihre Hände fiel. Der Dichter hat ein älteres, einfacheres Volkslied benutzt: nicht der treue Diener, sondern der lichte Frey selbst unternahm die Werbung. Aus seinem Beinamen „der Lichte" hat sich die besondere Gestalt

des Freundes Skirni entwickelt. In der dichterischen Ausschmückung erinnern manche Züge an das Märchen vom treuen Johannes (K. H. M. Nr. 6): die dem Königssohne verwehrte Kammer gemahnt an Odins Hochsitz, und von Frey heißt es geradezu, daß sich an ihm der große Übermut rächte, weil er sich auf den heiligen Sitz gesetzt hatte. Das goldene Bild, sein wunderbarer Glanz und seine Schönheit erinnern an Gerds Bild und strahlende Schönheit. Der Königssohn wie Frey werden vom bloßem Blick in tiefen Liebeskummer versenkt, beide vertrauen ihre Liebe nur ihrem vertrauten Diener und Freunde. Johannes zeigt der Königstochter die schönen Goldsachen, Skirni der Riesentochter die elf Goldäpfel und den Goldring. Beide Frauen weigern sich anfangs, die Werbung anzunehmen.

Der mythische Kern des Liedes ist die Werbung des Himmelsgottes. Die vulkanischen Kräfte und die in der Erde geborgene Vegetationskraft gehören eng zusammen (s. u. Loki). In der Brynhild-Gerd-Menglöd-Sage spiegelt die Waberlohe noch die vulkanische Seite des alten Mythus wieder, und die Jungfrauen selbst sind ins Erdinnere, in die Unterwelt entrückt. Feuerspeiende Berge bilden bekanntlich auch sonst den Eingang zur Unterwelt. Die wallende, düstere Lohe, deren Durchreiten erst den Zutritt zu den in der Erde Gebetteten verschafft, ist im Grunde das vulkanische Feuer, das den Eingang zur Unterwelt umgibt. Darum blieb unter den Germanen nur in dem vulkanischen Island die Sage von der Waberlohe lebendig oder wurde wieder lebendig. Die waberlohumgebene Gerd ist die Vegetationsgöttin. Wenn ihre Arme leuchten, daß Luft und Meer davon erglänzen, wenn der nordische Volksglaube im Frühling die Trolle ihr Gold auf den Dornsträuchen sonnen läßt, so zeigt sich deutlich ein Zusammenhang von Wärme und Licht mit Blühen und Leben.

Die Bezwingung der Gerd durch den von Odin stammenden Runenzauber kann unmöglich alt sein. Durch seine spätere Einfügung wurde das Hauptgewicht auf die kunstvollen Zaubersprüche Skirnis gelegt, aus dem Siege des

Himmelsgottes wurde ein Triumph des göttlichen Geistes über die rohe Riesennatur. —

In früher Jugend ist dem jungen Swipdag die schöne Menglöd verlobt worden. Als er herangewachsen ist, begibt er sich zum Grabhügel seiner Mutter, weckt die Tote aus nächtlichem Schlummer auf und heischt Hilfe und Rat von ihr, wie er den Pfad finden kann, den noch keiner gegangen ist, um Menglöd zu suchen, die Maid. Die Tote erwacht, richtet sich aus dem Steine hervor, der ihre Grabkammer bedeckt, und erteilt dem geliebten Sohne Rat und Runensprüche, daß er die Gefahren meiden kann, die ihm von Meer und Wind, Frost und schneidender Kälte, Nacht und Nebel, Gefangenschaft und Fehde drohen. Von ihren Segenswünschen geleitet, macht sich Swipdag auf den Weg, die Geliebte aufzusuchen. Auf hohem Felsen liegt ihre Burg, die sich auf der Spitze eines Speeres dreht; Feuer umschließt ihren Saal; Hunde umkreisen das Gehöft, das durch eine kunstvolle, laut knarrende Tür verschlossen ist: wenn einer versucht, durch sie einzutreten, schlägt sie von selbst zu, faßt ihn wie mit festen Fesseln und erdrückt ihn. Ein riesischer Wächter bewacht die Burg. Unkenntlich naht Swipdag dem rauhen Pförtner, er verbirgt seinen wahren Namen und nennt sich Windkald (Winterkalt), Sohn des Warkald (Frühjahrkalt), Enkel des Fjölkald (Vielkalt). Er forscht nach der Pforte, der Mauer, den wachsamen Hunden und den Bewohnern der Burg und vernimmt aus des Wächters gewundenen, rätselhaften Reden, daß es für einen Unberufenen ganz unmöglich ist, in Menglöds Burg einzudringen: nur einem ist es vergönnt, in den weichen Armen der Maid zu ruhen, Swipdag, dem die sonnenhelle Menglöd zur Gemahlin bestimmt ist. „Das Tor stoß auf, die Türen öffne" — jauchzt ihm der Held zu; „melde der Maid, daß der langersehnte Freier gekommen ist!" Die Flammen erlöschen, das Haus tut sich vor ihm auf, die Hunde umwedeln ihn. Noch kann die Jungfrau das Unglaubliche nicht fassen; sie forscht nach Wahrzeichen, Abkunft und Namen: aber es ist wirklich Swipdag, der Sohn des Solbjart, der vor ihr als Werber steht. Lange hat sie den Geliebten erwartet, harrend von Tag zu Tag; wie ihn nach ihrer Minne verlangt hat, so hat sie in Sehnsucht nach ihm gelitten; mit bräutlichem Kusse bewillkommt sie ihn, wonnige Tage werden ihnen beiden nun blühen immerdar (Swipdagsmǫl).

Leider ist das Gedicht durch allerlei übel angebrachte mythologische Gelehrsamkeit arg entstellt, immerhin läßt sich ein älteres einfaches Lied wieder herstellen. Prachtvoll ist die Charakteristik der auftretenden Personen, auch in der vorliegenden Gestalt: der ungestüme, leidenschaftliche Freier, der furchtlos den Flammenwall durchschreitet, die in Sehnsucht nach dem Geliebten sich verzehrende Jungfrau sind trefflich gezeichnet; ein Triumphgesang der alle Gefahren

siegreich überwindenden, unwiderstehlichen Liebe braust das Lied dahin. Kein Wunder, daß es sich in dänischen und schwedischen Volksliedern lange erhalten hat:

Jung Svejdal wirft den Ball mit Fleiß, daß er in das Gemach einer holden Jungfrau fliegt. Sie erzählt ihm von einer Maid im fremden Land, die nach ihm sich sehnt. Er holt sich Rat von der toten Mutter, und diese gibt ihm ein junges Roß, das geht so leicht auf der salzigen Flut wie auf der grünen Erde, und ein treffliches Schwert, das leuchtet wie Fackelglut. Vor dem Schlosse trifft er einen Hirten; von ihm erfährt er, daß das Tor von weißem Wallroßzahn ist, stählerne Riegel verschließen es, ein Löwe und weiße Bären bewachen es. Aber vor dem jungen Svejdal schwinden alle Hindernisse, verwunden ist Angst und Harm: nun ruhet er so freudiglich in seiner Jungfrau Arm.

Altertümlich klingt die Angabe des Volksliedes, daß der Held Roß und Schwert von der Mutter für die Brautfahrt erhalten hat. Allerhand märchenhafte Züge erschweren das Verständnis, doch sind die Hauptzüge klar. Swipdag, „der rasche Tag“, ist ein Beinamen des lichten Tagesgottes, Tius oder Frey; Menglöd, „die Halsbandfrohe“, ist die Jungfrau Sonne, Frigg oder Freyja. Dem Liede von Skirni liegt der Mythus vom Frühlingsanfange, dem von Swipdag die Darstellung des Tagesanbruches zu grunde. Die Gattin des Himmels- und Jahresgottes ist durch einen leuchtenden Halsschmuck ausgezeichnet, der die Sonne bedeutet. Damit ist die Erdgöttin zu einer Lichtgöttin aufgerückt; dem Gotte des alles überwölbenden und bedeckenden Himmels ist die Erde als Gemahlin eigen, dem Gotte des lichten Tages die helle Sonne. So entsteht ein vermischter Mythus, dessen Einzelheiten sich bald auf die Werbung des Jahresgottes um die Erdgöttin, bald auf die des Lichtgottes um die Sonnenjungfrau beziehen. Am Rande des Himmels auf hohem Felsen ist der Wohnsitz der Jungfrau gelegen; böse Dämonen halten sie in Haft. Der flammende Zaun der Morgenröte (ursprünglich das vulkanische Erdfeuer) umgibt ihr Lager; ihn muß der Tagesgott durchdringen, wenn er sich mit der Jungfrau vereinigen will. Aber naht er zu früh, in der ersten Dämmerung, im Morgenwinde, als Winterkald, Kalds Sohn, so zeigt sich auch ihm die Göttin spröde. Sobald er sich aber mit seinem wahren Namen nennt als Swipdag, Sohn des

„Sonnenhellen", und sich in seiner wahren Gestalt zeigt, schwinden alle Hindernisse.

Abweichend von den Eddaliedern, die Freys Tod durch Surt berichten (S. 207), erzählt Snorri in seiner euhemeristischen Weise (Yngl. S. 10):

Frey wurde krank, und als die Krankheit zu seinem Ende führte, berieten sich seine Mannen und ließen wenige zu ihm kommen; sie errichteten aber einen großen Grabhügel und machten eine Tür davor und drei Fenster. Als Frey wirklich gestorben war, trugen sie ihn heimlich in den Hügel und sagten den Schweden, daß er lebte, und bewachten ihn drei Winter hindurch. Alle seine Schätze aber brachten sie in den Hügel, durch das eine Fenster das Gold, durch das andere das Silber, durch das dritte das Kupfergeld.

Als die Schweden später erfuhren, daß Frey tot war, daß aber trotzdem Friede und Fruchtbarkeit anhielt, da glaubten sie, es würde immer so sein, solange Frey in Schweden blieb, und wollten ihn nicht verbrennen. Sie nannten ihn Gott der Welt und opferten ihm seitdem alle Zeit, besonders für Fruchtbarkeit und Frieden. —

Mit segnendem Sonnenscheine bestrahlt der milde Gott die Welt und seine Verehrer:

Thorgrim, Freys Priester, pflegte im Herbste Frey Opfer und Gastereien zu halten. Als er gestorben und in einem Schiffe ruhend beigesetzt war, zeigte sich ihm der Gott noch in eigentümlicher Weise anhänglich: da geschah etwas, das ohne Beispiel zu sein schien, daß nämlich außerhalb und südlich von Thorgrims Grabhügel nie Schnee haftete, und nie gefror es. Daher vermuteten die Leute, Thorgrim wäre dem Frey so lieb gewesen wegen der Opfer, daß er nicht leiden wollte, daß Frost und Kälte zwischen sie beide käme (Gisla S. 32).

Von dem engen Verhältnis zwischen Frey und seinen Verehrern erzählen noch andere Geschichten:

Als Harald die kleinen Staaten Norwegens zu einem mächtigen Reiche vereinigte, verließ mit andern Unzufriedenen auch Hrafnkel die Heimat, nahm auf Island Land in Besitz, veranstaltete ein großes Opfer und baute einen großen Tempel. Hrafnkel liebte keinen Gott mehr als Frey, und ihm gab er von allen seinen besten Schätzen die Hälfte. Darum wurde er Freysgodi, „Priester des Frey" genannt. Er hatte in seinem Eigentum ein Kleinod, das ihm besser als jedes andere schien. Es war ein Hengst von dunkelbrauner Farbe, mit einem schwarzen Streifen über dem Rücken: er nannte ihn Freyfaxi. Diesen gab er seinem Freunde Frey zur Hälfte.

Zu dem Hengste hatte er so große Zuneigung, daß er das Gelübde tat, er wolle den Mann töten, der ohne seinen Willen auf ihm reiten würde. Einem Manne, der sich bei ihm als Hirt verdingt, schärft er ausdrücklich das Verbot ein: er soll niemals dem Hengste auf den Rücken kommen, wie groß ihm auch die Notwendigkeit dazu erscheine; denn er habe hoch und teuer gelobt, den totzuschlagen, der auf ihm ritte; die zwölf Stuten aber, die dem Hengste folgten, stünden ihm jederzeit zu Gebote. Trotzdem besteigt der Knecht Freyfaxi, als ihm seine Schafherde versprengt ist, und das feurige Roß trägt ihn von Tagesanbruch bis zum Abend schnell vorwärts und weit umher. Als die verirrte Herde wieder heimgetrieben ist, trieft Freyfaxi ganz von Schweiß, so daß er von jedem Haare tropft, und ist über und über mit Schlamm bespritzt und sehr erschöpft. Das Pferd reißt sich los und stürmt den weiten Weg von der Weide bis zu Hrafnkels Hause; es macht nicht eher Halt, als bis es vor der Türe steht, dann wiehert es laut. Hrafnkel erkennt Freyfaxi am Gewieher, ihm ahnt nichts Gutes; er geht hinaus und sagt zu ihm: „Schimpflich erscheint es mir, daß du so arg mitgenommen bist, mein Pflegekind! aber du hast verständig gehandelt, daß du mich davon unterrichtet hast: es soll gerächt werden! gehe du nun zu deiner Schar." Der Hengst tat es sogleich. Hrafnkel aber erschlug den Knecht.

Die Verwandten des Erschlagenen überfallen Hrafnkel, nehmen sein Land in Besitz und vertreiben ihn. Weil aber durch Freyfaxi so viel Unheil entstanden ist, soll ihn der in Empfang nehmen, dem er gehört, d. h. er soll in Anerkennung des ihm zustehenden Miteigentums dem Gotte Frey geopfert werden. Man führt den Hengst auf eine schroffe Felswand zieht ihm einen Sack über den Kopf, bindet Steine an seinen Hals und stößt ihn in den Abgrund. Der Ort heißt seitdem „Freyfaxis Klippe". Oberhalb stand der Tempel, den Hrafnkel dem Frey errichtet hatte. Die Götterbilder werden ihres Schmuckes beraubt, und der Tempel wird ein Raub der Flammen.

Als Hrafnkel erfährt, daß Freyfaxi getötet und Freys Tempel verbrannt ist, spricht er: „Ich halte es für eine Abgeschmacktheit, an Götter zu glauben"; er erklärt, daß er von jetzt an nimmer an Götter glauben werde, und das hält er seitdem, indem er nie wieder opfert. Trotzdem wurde der völlig ungläubige Mann, der nie mehr opferte, nachdem er wieder mächtig geworden war, später Gode und erwarb Godenherrschaft (Hrafnkels S. Freysgoda).

Schon Tacitus berichtet, daß die in den Waldtriften und Hainen gehaltenen heiligen Pferde durch keine irdische Dienstleistung befleckt werden durften (Germ. 10). Darum muß Hrafnkel das Besteigen seines dem Frey geweihten Hengstes an dem schuldigen Knechte mit dem Tode bestrafen. Um so

größer ist Hrafnkels Entrüstung, als der Gott ihn in der blutigen Fehde, die daraus entspringt, völlig im Stiche läßt. Wie Tacitus die geweihten Roße „Vertraute der Götter" nennt, so meldet Freyfaxi, vor der Türe seines Herrn sich aufstellend durch lautes Gewieher die ihm widerfahrene Mißhandlung. Von einem anderen Pferde, das denselben Namen trägt, heißt es geradezu: „Sein Herr hielt große Stücke darauf, und das Tier galt als vortrefflich, zuverläßig beim Kampfe und sonst; die meisten hielten für wahr, daß der Besitzer abgöttische Verehrung für Freyfaxi hegte" (Vatnsd. S. 34). Man glaubte, daß das Pferd der Witterung kundig sei und Stürme voraussehe; man ließ sich von einem solchen allenfalls den Platz anweisen, an dem man sich niederlassen sollte (Grettis S. 14; Landn. II_5). —

Thorkil war von Glum aus seinem Hofe Thwera auf Island verdrängt. Da ging er, bevor er sein Land verließ, einen alten Ochsen mit sich führend, zum Tempel des Frey und sprach dort also: „Frey, du bist lange mein Freund gewesen, wert des vollen Vertrauens; du hast viele Gaben von mir entgegengenommen und mir wohl gelohnt! Nun bringe ich dir diesen Ochsen dar mit der Bitte, laß den Glum ebenso gegen seinen Willen vom Thwera-Lande fahren, wie ich jetzt tue, und gib mir ein Zeichen, ob du die Gabe nimmst oder nicht." Der Ochse ward erschlagen, daß er brüllend tot zusammenfiel; dem Thorkil schien das Zeichen gut, und er ward nun fröhlicher, da er meinte, der Gott hätte seine Bitte angenommen. — Einige Zeit darauf träumte dem Glum, der seinen Hof an einen andern abstehen mußte, daß viele Leute zu Thwera Frey zu besuchen kämen [d. h. zum Tempel des Frey], und ein großer Zusammenlauf wäre, Frey aber saß auf einem Stuhle. Er glaubte, sie zu fragen, wer sie wären, und sie erwiderten: „Wir sind deine verstorbenen Gesippen und bitten jetzt Frey, daß du vom Thwera-Lande nicht verjagt werdest; aber es hilft nichts, Frey antwortet kurz und erzürnt und gedenkt der Rindergabe Thorkils." Da erwachte Glum und behauptete fortan, er stünde jetzt schlechter mit Frey (Vígagl. S. 9, 26).

Ganz ähnlich wird von Odd Sindri erzählt, der sein Gut an einen anderen abtreten mußte (Brandkrossa þ. 59):

Als sich Odd zum Wegziehen anschickte, ließ er einen Stier schlachten und kochen. Aber den ersten Zugtag stellte er längs der Sitze Tische auf, und das Stierfleisch ward auf den Tischen aufgesetzt. Dann trat Odd hinzu, also sprechend: „Hier ist nun der Tisch sorgsam zugerichtet und so wie für meine teuersten Freunde. Dieses Gastmahl gebe ich ganz dem Frey, damit er den, der an meine Stelle kommt, mit nicht geringerem

Kummer von dieser meiner Ansiedlung wegziehen läßt, als ich jetzt gehe." Darauf zog Odd mit all den Seinen ab.

Der isl. Skald Hallfred wird 996 in Norwegen getauft, und König Olaf Tryggwason versieht selbst Patenstelle (FMS. II K. 171):

Hallfred sang: „Frey und Freyja, der starke Thor samt Odin mögen mir zürnen; ich entsage dem Sohne des Njörd; sei mir gnädig, König! Allein von Christus will ich dichten und von Gott mit aller Liebe. Leid ist mir der Zorn des Sohnes: er hat herrliche Gewalt über das Land bei dem Vater . . . Das ist die Sitte bei dem Könige der Norweger, daß alle Opfer verboten sind; wir müssen uns hüten vor den meisten von alters her gehaltenen Satzungen der Nornen. Alles Volk sieht Odins Geschlecht jetzt als Blendwerk an; genötigt werde ich, zu Christus zu beten statt zum Sohne des Njörd!"

Man sieht, wie schwer es dem Dichter wird, die heidnischen Götter zu verlassen, besonders Frey und Odin. Er war mutig genug, noch laut zu bekennen, daß er sich gern der Zeit erinnere, da der Rabenumrauschte Dichtergott, Friggs Gemahl, ihm hold war. Noch später wird ihm der Vorwurf gemacht, daß er in seinem Beutel ein geschnitztes Thorsbild trüge.

Der Norweger Ingimund, ein eifriger Verehrer Freys, trug das in Silber gefertigte Bild des Gottes als Amulet stets bei sich. Eine Finnin prophezeite ihm, daß er sein Amulet verlieren, aber an jener Waldstrecke auf Island wiederfinden würde, die er urbar machen würde. In Island, wohin er vor Harald flüchtete, fand er das silberne Bildnis wieder. Er sah es als ein Zeichen des Gottes an, daß er sich hier niederlassen sollte, und erbaute einen Tempel (Vatnsd. S. 10, 15).

Auch auf Island lag ein Ort Uppsalir (S. 194):

Wigfus hatte mit zwei norw. Kaufleuten einen Mann meuchlerisch überfallen und getötet. Das Thing verurteilte ihn, drei Sommer lang sein Heim zu meiden und in jedem Jahre drei heimliche Zufluchtsstätten aufzusuchen; daheim konnte er wegen der Heiligkeit der Stätte nicht bleiben. Er verblieb trotzdem lange in Uppsalir und verfiel dadurch dem vollen Banne: denn verbannte Leute sollen sich dort nicht aufhalten, das gestattete Frey nicht, dessen Tempel dort stand. —

Im Frühjahre wurde in Schweden eine Bildsäule des Gottes auf einem Wagen durchs Land gefahren. Um Friede und Fruchtbarkeit trank man seine Minne. Ihn rief man zum Schutze

für erlittene Unbill an. Wie während des Nerthus-Umzuges die Waffen ruhten, duldete Frey in seinem Tempel keine Waffen; kein Mörder oder Geächteter durfte sein Heiligtum betreten. Er „der Schweden Gott“, „der Opfergott der Schweden“ (FMS V_{239}, Flt. III_{246}) hatte in Uppsala selbst den großen Tempel gebaut und seine Hauptwohnung dahin verlegt; er hatte all sein Vermögen an Land und fahrender Habe dahin vermacht und somit den Grund zu den großen Besitzungen gelegt, die „Uppsala-Schatz“ hießen (Yngl. S. 10). Hier wurde das höchste Fest des Landes im Spätwinter begangen; Einheimische und Fremde versammelten sich von Nah und Fern dazu, dann entwickelte sich friedlicher Markt- und Handelsverkehr. Auch im Frühjahre fuhr der schw. König nach Uppsala zu dem Opfer, das gegen den Sommer angestellt wurde, daß es Friede bleibe (Yngl. S. 38). Die Stammesheiligtümer waren zugleich Versammlungsorte für den Handel, die Götterfeste waren mit Messen und Märkten verbunden. Der geschäftliche Charakter der Uppsala-Feier paßt aber für den Wanengott ganz besonders und für die große Ebene um den Hielmar- und Mälarsee mit dem fruchtbarsten Getreideboden.

In Schweden war es alte Landessitte, daß ein Hauptopfer zu Uppsalir sein sollte, im Februar-März: da sollte man opfern um Fruchtbarkeit und Friede und Sieg für seinen König, und dahin sollten die Leute kommen aus dem ganzen Schwedenreiche. Da sollte ein Thing aller Schweden sein, auch ein Markt, der eine Woche währte, und eine Kaufversammlung (FMS IV_{75}).

Aber nicht nur die eigentlichen Schweden kamen dahin, sondern auch die Kleinkönige und andere Festteilnehmer aus den übrigen Provinzen, namentlich, wenn alle 9 Jahre zur Frühlingstagundnachtgleiche ein großes neuntägiges Opfer gefeiert wurde (Ad. Br. IV_{27}, Schol. 137). Bei einem solchen Feste herrschte natürlich Festfriede, und es wird sogar ausdrücklich angegeben, daß in Freys Tempel niemand Waffen tragen durfte.

Die Wanengötter, hauptsächlich Frey, genossen vor anderen eines reich und mannigfach in Tempelbau, Priesterwesen, Umfahrt, Bildern, Weihungen, Gelübden ausgestalteten

Dienstes. Freundliche wohltätige Mächte luden zu heiterer, dankbarer Feier ein, und ihre eigenen Segnungen, die Erträgnisse der unter ihrem besondern Schutze stehenden Gebiete, gaben bereite Mittel zu all diesem heiligem Rüstwerke. So üppig waren die Feste, daß der strenge Starkad, nachdem er sieben Jahre bei den Söhnen Freys gerastet hatte, diese verließ, weil ihn zur Zeit der Opfer in Uppsala die weibischen Tänze, die Spiele der Gaukler und die klingenden Schellen anwiderten (Saxo 185): das sind die feierlichen Aufzüge, die die Menge zu Ehren des Gottes veranstaltete.

Im Tempel zu Uppsala stand neben Thor und Odin auch Freys Bild, ganz aus Gold, und ihm als dem höchsten Gotte fielen Menschenopfer. Dem Freysdienste geweihte Götterhäuser errichten Hrafnkel, Thorkil und Ingimund auf Island. Neben der bedeutendsten und glänzendsten Opferstätte in Uppsala verehrte ihn besonders eine Amphiktyonie Drontheimer Gaue (Flt. I_{337} ff.):

König Olaf Tryggwason hatte erfahren, daß die Bewohner der norwegischen Provinz Drontheim wieder zum Heidentum abgefallen wären und sich wieder zu der Verehrung Freys, dessen Bildsäule noch bei ihnen stünde, gewendet hätten. Auf des Königs Befehl, dieses Bild zu zerbrechen, versetzten sie: „Niemals werden wir Freys Bildnis zerschlagen, denn wir haben ihm lange gedient, und er hat uns viel genützt." Olaf berief sie zu einer Versammlung und beschloß, den Götzen selbst zu zerstören. Er schiffte nach der Küste hin, wo der Tempel errichtet war; als er landete, weideten dort Freys heilige Pferde. Der König bestieg den Hengst und ließ seine Hofleute die Stuten nehmen. So ritt er nach dem Tempel, schwang sich dort vom Pferde, warf die übrigen Götterbilder um, nahm aber Freys Bild mit sich weg. Als er dann öffentlich Recht sprach, beklagten sich die Bewohner und erzählten von der großen Macht ihres Gottes Frey: jetzt sei er erzürnt, spreche nicht mehr wie früher mit ihnen, gebe keine Orakel, sage das Künftige nicht mehr vorher, und gewähre nicht mehr Friede und Fruchtbarkeit. „Der Teufel redete mit Euch", sagte der König, nahm eine Axt und rief der Bildsäule zu: „Hilf dir jetzt und wehre dich, wenn du kannst!" Da Frey fortwährend schwieg, hieb ihm Olaf beide Hände ab und erzählte ihnen, Frey sei ein Betrüger gewesen und kein Gott; allerdings sei zur Zeit, als er herrschte, Friede und glückliche Zeit gewesen; aber das käme daher, daß gerade zu der Zeit in Rom Kaiser Augustus regiert habe, zu dessen Zeiten Christus geboren sei; „dieser Christus ist der Geber alles Guten, und von ihm bin ich geschickt, Euern Götzendienst auszurotten". Unterdessen hatte der König sein Heer

versammelt: da folgten die Drontheimer dem guten Rate, taten nach des Königs Gebot und verließen den alten Glauben.

Die ganze Geschichte trägt späteres Gepräge an sich, ist aber schön erzählt und gibt ein lebhaftes Bild. Sie ist sicher aus nordischer Tradition hervorgegangen, entspricht durchaus dem Wesen Freys, wie wir es sonst kennen, und bestätigt, daß dem Frey Pferde geheiligt wurden, die man in dem geweihten Umkreise seiner Tempel unterhielt. Die Rosse waren vermutlich von weißer Farbe. Unter allen Farben galt die weiße für die edelste, auch die Nordlandskönige saßen auf weißen Rossen, wenn sie zu Staatsakten öffentlich aufritten, und die Sagas der Isländer heben die weiße Farbe der Pferde als besonders vornehm hervor. Der Dänenkönig Gotrikus († 810) legte den unterworfenen Sachsen den Tribut auf, daß ihre Herzöge, so oft bei den Dänen ein Regierungswechsel eintrat, dem neuen Könige hundert schneeweiße Rosse darbringen mußten (Saxo 297).

Von Frey hängt der Segen des Feldbaues und der Weide ab. Darum stehen die nutzbarsten Tiere unter seinem besonderem Schutze. Das edelste Stück des Herdebesitzes, das Pferd, wird einfach oder in Mehrzahl dem Gott zu eigen gegeben. Wie jedem Gott ein Tier heilig war, unter dessen Bild er verehrt wurde, so waren außer dem Pferde Frey der Stier und der Eber heilig, der Stier um seiner Zeugungskraft, der Eber um seiner Stärke willen. Der Stier wird dichterisch Frey genannt, auch der dem Heimdall geweihte Widder heißt Heimdali. König Heidrek opferte dem Frey und gelobte, diesem den größten Eber zu geben, den er bekommen könnte. Diesen hielt man für so heilig, daß alle wichtigen Dinge bei seinen Borsten beschworen werden mußten, und dieser Eber sollte als „Sühnopfer" dargebracht werden. Am Julabend wurde der „Sühneber" in die Halle des Königs vorgeführt. Da legten die Männer die Hände auf seine Borsten und machten Gelübde. Der König legte die eine Hand auf den Kopf, die andere auf die Borsten des Ebers (FAS I_{581}). Das an. Wort für „Sühneber", das sprachlich und auch sachlich wohl berechtigt ist, insofern als alle Opfer zur Versöhnung

der Götter dienen, kann auch „Herdeneber" bedeuten: der größte und stärkste der Herde, der Leiteber wurde zum Opfertiere bestimmt. Nun ist es ja richtig, daß man keinen Grund einsieht, warum nur das dem Frey und der Freyja dargebrachte Opfer zur „Sühne" gebracht sein soll, aber es heißt ausdrücklich, daß er „zur Jahresbuße" geopfert wurde (FAS I_{463}). Wie bei dem sogenannten „Becher des Fürsten" (bragarfull) feierliche Gelübde getan wurden, so wurde auch beim Glanzpunkte des fröhlichen, hohen Julfestes auf dem Eber von kühnen Männern Gelübde abgelegt.

Eine Zauberin hat den jungen Hedin verwünscht, weil er ihr nicht zu Willen sein wollte: er solle es büßen, wenn er den geweihten Becher lehre. Am Julabend wird der Eber hereingeführt, auf den legen die Männer die Hände und leisten ihre Schwüre bei dem heiligen Becher. Hedin gelobt, er werde Swawa gewinnen, die Geliebte seines Bruders Helgi. Doch gleich darauf erfaßt ihn so große Reue, daß er auf wilden Wegen seinen Bruder aufsucht. Aber Helgi, der schon den Tod ahnt, tröstet ihn, und als er nach drei Tagen fällt, wird er selbst dem Bruder bei der Braut ein Fürsprecher (H. Hj. I_{30}; s. u. Odin-Walküren).

Zahlreiche Ortsnamen weisen auf die Verehrung Freys, in Dänemark 7, in Schweden 4, in Norwegen 12, und zweimal in der Normandie Freville.

Wie die Wanen überhaupt, wird Frey besonders als der Weise bezeichnet. An das an. Wort für „der Weise" Frodi und Freys andern Beinamen „Friedenserbe" (Fridleif) oder Fridfrodi (Frodi der Friedsame) hat Saxo in der Form geschichtlicher Erzählungen von dänischen Königen eine Reihe von Freysmythen angeknüpft und aus dem mythischen Frodi sechs Könige namens Frotho gemacht.

Unter Freys Herrschaft entstand der Frodi-Frieden. Da war auch gute Zeit in allen Landen; die Schweden schrieben sie dem Frey zu (Yngl. S. 10). Die Stiftung des Frodi-Friedens wird also mit Freys Herrschaft in Uppsala in Verbindung gebracht. Olaf Tryggwason sagt zu den Drontheimern: „Den Jahressegen und den Frieden, den die Schweden Frey zuschrieben, hätten die Dänen ihrem Könige Frodi dem Fried-

samen zu Danke gerechnet" (S. 219). Dem schw. Freysfrieden entspricht der dän. Frodifrieden. Fridfrodi herrschte in Hleidr (Yngl. S. 11).

Damals tat kein Mensch dem andern ein Leid an, mochte er auch den Mörder seines Vaters oder Bruders ledig oder gebunden finden. Es gab keine Räuber oder Diebe, so daß ein Goldring, der auf Befehl des Königs niedergelegt war, lange liegen konnte, bis ihn einer aufnahm. Zwei gefangene Riesinnen, Fenja und Menja, mußten für ihn auf der Mühle Grotti Gold, Frieden und Glück mahlen. Tag und Nacht mußten sie die gewaltigen Steine drehen, und Schlaf und Ruhe ward ihnen nicht länger gegönnt, als der Kuckuck im Rufen innehält, oder man ein kurzes Lied singen kann. Darum stimmten sie, ob der groben Knechtesarbeit ergrimmt, ein zauberndes Rachelied an und mahlten statt Frieden auf der Zaubermühle Unfrieden. Ein feindliches Heer landete bei der Nacht und erschlug den König: da war Frodis Frieden dahin. Aber es war nur ein Wechsel des Plagers. Ruhe fanden die Riesinnen nicht, weiter ließen sie die knarrende Mühle erknirschen und drehten rüstig die rollenden Steine. Salz mußten sie mahlen, und als sie fragten, ob ihr neuer Gebieter des Salzes noch nicht überdrüssig wäre, hieß er sie weiter mahlen. Da mahlten die Jungfrauen im Riesenzorn mit mächtiger Kraft, die Stangen erbebten, der Mühlkasten zerbrach; das Schiff, auf dem die Mühle stand, zerbarst, und die Mühle versank im Meere. Seitdem ist dort ein Strudel im Meere, wo die See durch das Loch des Mühlsteins fällt, und das Meer ist seitdem salzig (Sk. 43, Grottasǫngr).

Man wird an jene Mühlenmägde erinnert, deren Klage und Treue der heimgekehrte Odysseus vernimmt. Prachtvoll ist die Charakteristik der Riesinnen: wir sehen und hören sie unablässig die Mühle drehen; bei der knechtischen Arbeit wächst die Erbitterung, bis Riesenstärke und Riesenzorn Macht und Mittel zur Rache finden. Die Zaubermühle, die Erniedrigung und Rache der Riesenjungfrauen ist mit König Frodi verbunden, aber ungeschickt genug; denn er wird als habgierig hingestellt, was seinem Wesen völlig widerspricht. Wundermühlen, die Wetter und Hagel, Silber, Gold und Salz mahlen, sind im Süden und Norden wohlbekannt. Das Märchen kennt einen Topf, der guten, süßen Hirsebrei kocht; als aber die Zauberformel vergessen ist, steigt der Brei über den Topf und füllt die Küche, das Haus und die ganze Straße (K. H. M. Nr. 103). Man sieht in der Mühle eine Sch[illegible] die Gewalt des sommerlichen Gottes

Frey geraten ist und in seinem Dienste arbeiten muß; aber das winterliche Wesen der Schneeriesinnen bricht wieder hervor, und das Heer der Schneeflocken überwältigt den sommerlichen Herrn; den kampfgewohnten Schneemädchen taugt es schlecht, Sonnengold und schön Wetter zu mahlen, daher versehen sie ihre Arbeit nur widerwillig. Der Schnee wurde als Salz gedeutet, und die Salzmühle dazu verwertet, um zu erklären, warum das Meer salzig sei. So fanden die Schneeriesinnen ihre Heimat im Wasser: die Wellenmädchen mahlen in ihrer Mühle den Ufersand, das Rauschen der See wird dem Ton einer Handmühle verglichen, und der Name der Malströme beruht auf demselben Bilde; der Malstrom im Meere war der Weg, auf dem die Salzmühle ins Meer geriet. Endlich soll die Glücksmühle, die so oft als Rad, Scheibe, Stein vorgestellt wird, die Sonne sein; die mahlenden Mägde vervollständigen dann das Bild der Sonnenmühle, Menja wird mit Menglöd verglichen.

Fenja und Menja werden als die Wasserbewohnerin und Halsbandträgerin erklärt, d. h. als Hüterinnen oder Spenderinnen des Goldes. Die Sage ist sicher ein Kunstprodukt. Einfacher ist es, Fenja als die das Getreide von der Spreu Reinigende und Menja als die Sklavin aufzufassen.

Mythisch ist allein das dritte Motiv, der Frodi-Frieden, das goldene Zeitalter, die Zeit der Herrschaft der Wanen, dem die einstürmenden Wodansverehrer ein jähes Ende bereiten, wie der Seekönig, der bei Nacht landet und Frodi erschlägt (S. 195 f.).

Saxos Frotho III., „der Bringer des blühendsten Friedens“ (150) wünschte in allen seinen Landen den Frieden aufzurichten; er ließ eine Spange an einen Felsen anheften und drohte die härtesten Strafen an, wenn sie entwendet würde, aber sie blieb sicher vor Diebstahl (164). In Jütland hängte er eine schwere goldene Kette an einem Kreuzwege aus, das Gold blieb unberührt liegen, niemand nahm es fort (170). Süßer Friede trat an die Stelle des wilden Kampfes; überall wurde dem Wanderer das Nötigste zu seinem Fortkommen und zu seiner Erfrischung gestattet, und die Eigentumsrechte wurden durch die dringendsten Forderungen der Menschlichkeit beschränkt. — Frotho I war unverwundbar. Er bestreute seine Speise mit gestoßenen und gemahlenen Goldspänen, die ihn gegen Gift

schützen sollten (50): die Goldsplitter sind ein mißverstandener Dichterausdruck für Gold = Frodis Mehl (Sk. 40). Wie die Riesenmägde dem Frodi Gold mahlen, daß er in Reichtum sitze, auf Daunen ruhe, vergnügt erwache, so war der reiche Friedensfürst Frotho V allen als Kind so lieb, daß man ihn nicht auf der Erde gehen oder stehen ließ, sondern ihn unter Küssen hegend auf den Armen trug (182). Wie Frotho in den Besitz seiner Schätze gekommen ist, weiß Saxo ebenfalls zu erzählen. Frotho I findet, daß der Schatz seines Vaters Hadding aufgezehrt ist. Ein Eingeborener rät ihm, auf einer nahen Insel einen goldhütenden Drachen zu erlegen. Frotho folgt ihm und wird durch den Schatz unermeßlich reich (38). Fridleif, Sohn Frothos III, wird von einer Traumerscheinung angewiesen, einen in der Erde verborgenen Schatz zu heben und dessen Wächter, einen Drachen, in seiner Höhle zu erlegen (180/81).

Fridleif ist mit Freygerd vermählt, seine Werbung um sie entspricht der Freys um Gerd. Ihr Vater behandelt die werbenden Gesandten schimpflich, und als Fridleif die Werbung wiederholt, tötet er die Boten. Da zieht der Liebende mit Heeresmacht gegen ihn zu Felde, tötet einen Riesen und seinen Schwiegervater, und führt die liebliche Jungfrau heim (177 ff.).

Wie das goldene Zeitalter nach der Edda mit dem Auftreten der Zauberin Gullweig aufhört, die die Götter mit Speeren stoßen, so nimmt der Frodi-Frieden ein Ende durch eine Hexe, die ihren Sohn anreizt, Frothos Gold zu stehlen. Sie selbst fällt in Gestalt einer Seekuh den König an und durchbohrt ihn mit ihren Hörnern. Seine Mannen aber töten die Hexe, indem sie sie mit ihren Speeren durchbohren. Da die Vornehmen einen Abfall der unterworfenen Länder fürchten, wenn das Abscheiden des Königs bekannt würde, legen sie seine Leiche in Salz und bewahren sie drei Jahre lang. Der entseelte Körper wird nicht auf einer Totenbahre getragen, sondern auf einem königlichen Wagen im Lande umhergeführt: soviel Pracht wurde ihm auch nach seinem Tode von seinen Verehrern zu teil (170 71).

Wie der Tod Freys, so wird der Frothos verheimlicht, und der Schatz wird weiter erhoben; die Prozession mit dem Nerthus- und Freysbild in Uppsala entspricht der Herumführung des königlichen Leichnams. Nach isl. Überlieferung wird Frodi von einem Hirsch auf der Jagd getötet (Arngrimr 7). Als der milde Fruote von Tenemark lebt Frodi in deutschen Gedichten des Mittelalters fort (Spervogel, Kudrun, Engelhart).

Freyja.

Egil hat seinen Sohn verloren. Nachdem er die Leiche des Ertrunkenen im Hügel geborgen hat, geht er in seine Schlafkammer, verschließt sie und nimmt weder Speise noch Trank. So liegt er drei Tage

und Nächte. Niemand wagt, ihn anzureden. Da kommt seine ältere Tochter Thorgerd, die in einem fernen Bezirke der Insel verheiratet ist, um ihn zu trösten; sie ist Tag und Nacht geritten, ohne einen Bissen zu sich zu nehmen. Auf die Frage aber, ob sie nicht erst etwas genießen wolle, bevor sie den zum Tode betrübten Vater aufsuche, erwidert sie: „Nichts hab' ich zu Abend gegessen und werde nicht anderswo wieder essen wie bei Freyja. Ich weiß mir keinen bessern Rat als mein Vater, ich will Vater und Bruder nicht überleben“ (Egils S. 78). Es gelingt ihr, in Egil die erloschene Lebenskraft wieder wach zu rufen, indem sie ihn antreibt, über den „Verlust der Söhne“ ein Lied zu dichten; und je weiter er das Lied fördert, desto mehr wachsen seine Kräfte, und als er es beendet hat, liest er es den Seinen vor, verläßt das Lager und nimmt wieder den Hochsitz ein.

Für den Glauben, daß die Seelen der verstorbenen Frauen bei Freyja Aufnahme finden, ist die angeführte Stelle der einzige Beleg. Aber wie die griech. Despoina und Nerthus mag auch Freyja als Erdgöttin zugleich Unterweltsgottheit sein und die Menschenseelen ohne Unterschied bei sich aufgenommen haben. Folkwang (Volks-, Kampfgefilde) heißt ihre unterirdische Totenhalle, die später in den Himmel verlegt wurde (Grímn. 14; Gg. 24); der Saal in ihr ist an Sitzen geräumig. Hier entscheidet sie, wer die Sitze ihres Saales füllen soll; denn von den toten Helden wählt sie täglich die Hälfte, die andere aber fällt Odin zu. Ob die der Freyja zugeteilte Hälfte die weiblichen Toten sind, läßt sich nicht ersehen; man kann auch an den Vertrag zwischen Wanen und Asen denken. Denn Freyja erscheint auch als Odins Gattin und heißt Walfreyja oder Herrin der auf der Walstatt Gebliebenen. Wie der Totengott Odin die Wölwa in Hels Behausung beschwört, so ruft auch Freyja die Höhlenschläferin Hyndla wach, um von der Riesin Auskunft zu erhalten.

Freyja ist die Tochter Njörds, die schöne Schwester Freys, die Wanengöttin, die Wanenbraut (Sk. 20, 35; Gg. 35). Loki schilt sie die schlimme, von Freveln arg befleckte Hexe: im Bett ihres Bruders Frey hätten die Götter sie überrascht (Lok. 32); der Vorwurf der Geschwisterehe, der ihren Eltern gemacht wird, trifft also auch sie. Sie unterwies zuerst die Asen in den Zauberkünsten, die bei den Wanen üblich waren (Yngl. S. 4); Frey verkündete den Drontheimern die Zukunft

(S. 219). Wie Frey fallen auch ihr Stieropfer (Hyndl. 10), und ihr wie Frey wird der größte Eber geopfert „zur Jahresbesserung" am Anfange des Februars (Herv. S. 9). Wie Frey der Eber heilig ist, und er einen goldenen Eberhelm, einen goldborstigen Eber besitzt, das Werk trefflicher Schmiede, so kehrt der Helmname Hildiswini und das glänzende Eberbild bei Freyja wieder; zwei kunstreiche Schmiede haben den goldborstigen Eber auf dem Helm angefertigt; Freyja selbst heißt Syr (Sau.). Wie Njörd und Frey Jahressegen, Reichtum und Frieden schaffen, im Eide, zum Opfertranke und im Hilferufe nebeneinander genannt sind, so wird von den Drontheimer Bauern bei dem stark besuchten Opfer, das sie zu Winters Anfang halten, alle Minne dem Thor, Odin, der Freyja und den Asen geweiht (Ol. S. h. 102), und wie Frey bei Hochzeiten geopfert wird, so endet die Hochzeit mit dem Freyjatranke (FAS III$_{222}$). In schwerer Stunde steht sie den Müttern bei (Oddr. 8). Sie ist gern zur Hilfe bereit, wenn die Menschen sie anrufen; sie liebt den Minnesang; nützlich ist es, sie in Liebesangelegenheiten anzuflehen (Gg. 24). Freyja wird also ganz wie Frigg von den Müttern angerufen; während aber Frigg mehr das heilige Leben der Ehe beschirmt, nimmt sich Freyja vorzugsweise der zarten erblühenden Liebe an. Der Skald Hallfred entsagt bei seinem Übertritte zum Christentume dem Frey und der Freyja, und Hjalti Skeggjason wurde auf dem Allthing 999 wegen Gotteslästerung auf 3 Jahre geächtet, weil er, entrüstet über den mißlungenen Bekehrungsversuch, den Schmähvers gesprochen hatte: „Nicht unterlasse ich es, die Götter zu lästern; ein Hund scheint mir Freyja; jedenfalls ist eins von beiden, Odin ein Hund oder Freyja (Nj. 102; Flt. I$_{426}$).

Wie Frey auf seinem Schiffe die Lüfte durchsegelt, so besitzt Freyja ein Federkleid, durch dessen Anlegung sie zu einem Falken wird. Sie leiht es Loki, daß er auskundschafte, wo Thors Hammer versteckt werde; in Freyjas Falkenhemd fliegt Loki auch zu Geirröds Gehöft und holt Idun zurück. Wenn sie eine Reise unternehmen will, so fährt sie mit ihren Katzen und sitzt in einem Wagen (Gg. 24); mit diesem

Gespanne kommt sie auch zu Baldrs Leichenfeier (Gg. 49); es sind ursprünglich wilde Katzen gewesen, Hauskatzen wurden sie erst, als die Germanen im europäischen Süden diese kennen lernten. Wie Frey der Lichte, der Glänzende heißt, so ist Freyja die angesehenste und schönste der Asinnen (Gg. 35). Den Walküren voranstehend, übt sie das Schenkenamt in Walhall. Sie allein wagt, dem trunkenen Hrungni einzuschenken. Durch ihre Schönheit erregt sie die Liebeslust der täppischen Riesen. Hrungni droht, alle Götter zu töten, Freyja und Sif ausgenommen: die will er mit nach Riesenheim nehmen. Thrym will Thors Hammer nur wieder herausgeben, wenn Freyja seine Gattin wird. Der Riesenbaumeister verlangt Freyja, Sonne und Mond zum Lohne. — Freyjas Tochter ist Hnoss (der Schmuck; Gg. 35), sie ist so schön, daß nach ihrem Namen schöne Gegenstände „hnossir" genannt werden. Die Schwester der Hnoss ist Gersimi (das Kleinod; Yngl. S. 10); beide Schwestern sind sehr schön, nach ihrem Namen werden die köstlichsten Kleinode benannt.

Die Liebesgöttin Freyja ist keineswegs, gleich Venus vulgivaga, die Göttin der grobsinnlichen Liebe, oder mindestens ist sie das sehr spät unter antik-christlichem Einflusse geworden. Daß die Isländer manches, was sie von der Venus in Britannien zu hören bekamen, auf Freyja übertragen und ihre Vorstellung von Freyja dadurch teils erweitert, teils verschlechtert haben können, wird man nicht in Abrede stellen. Lokis Schelte, jeder der bei Ægis Gastmahl anwesenden Asen und Elben haben Freyjas Liebe genossen, ist eine handgreifliche Übertreibung, aber leicht verständlich in Lokis Munde von der Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit (Lok. 30). Auch die den Göttern übelgesinnte Hyndla wirft Freyja vor, daß sie ihrem Geliebten nachliefe, ewig lüstern, aber auch mit andern gebuhlt habe. Ganz anders aber tritt sie in alter, echter Überlieferung auf. Als Loki sie auffordert, sich für Thrym mit dem bräutlichen Linnen zu schmücken, schnaubt sie in schrecklichem Zorne, daß die Halle der Asen erbebt, und von dem ergrimmten Wogen ihres Busens springt ihr kostbares Brustgeschmeide, das Brisingamen:

Die männertollste würde ich heißen,
Reiste ich mit dir ins Riesenland (Thrymskv. 11).

So erscheint Freyja deutlich als die große weibliche Hauptgöttin der Ingwäonen. Als Sonnengöttin ist sie natürlich nahe verwandt mit der von den übrigen Germanen verehrten Sonnen- und Himmelsgöttin Frija-Frigg: beide wirken segnend und befruchtend auf das Erden- und Menschenleben. Es nicht nicht immer möglich, zu unterscheiden, ob der unter Freyjas Namen überlieferte Mythus ihr auch wirklich zukommt, und nicht erst von Frigg auf sie übertragen ist. Es ist daher ratsam, um die Verwirrung nicht noch zu vergrößern, die Mythen, die von Freyja erzählt werden, auch ihr zu belassen.

Als Wanen- und Sonnengöttin heißt Freyja Gullweig; der nächtliche Unterweltsgott Odin verfolgt die Lichte und tötet sie mit seinem Speere; wieder geboren und wieder gestorben lebt sie dennoch fort und fort (S. 195). Während der Himmelsgott das leuchtende Schwert schwingt, wird die am Morgen am Himmel erscheinende Sonnengöttin mit einem großen leuchtenden Halsbande ausgestattet. Freyja, die sich so gern am Schmuck erfreut, trägt das strahlende Halsgeschmeide Brisingamen. Loki hat den Schmuck gestohlen und im Meere verborgen, aber der allsehende Sonnengott, der Wächter der Götter, Heimdall, holt ihn wieder: im Meere versinkt die Sonne, aus dem Meere taucht sie wieder empor (s. u. Loki). Darum heißt Freyja Mardöll (die meeresfrohe, stolze Herrin, oder: die Hellglänzende, oder: die aus dem Meer am Morgen Aufleuchtende oder über das Meer Glänzende; Gg. 35) und Menglöd (die Halsbandfrohe, oder: die mit dem Halsschmuck Beladene). Die Werbung des Tagesgottes Swipdag um die Jungfrau Sonne Menglöd ist früher erzählt worden (S. 212). Dieses goldene Halsband haben vier Zwerge geschmiedet, die in der Nähe von Odins Halle hausen (FAS $I_{391\,ff.}$; Flt. $I_{275\,ff.}$):

Freyja hielt sich bei Odin auf und wurde von ihm sehr geliebt; denn sie war die schönste Frau damals. Eines Tages ging Freyja zu den Klippen, wo die Zwerge wohnten. Diese zeigten ihr das Halsband, und es gefiel

Freyja sehr. Sie fragte, ob sie es verkaufen wollten, und bot Gold und Silber dafür. Aber jeder von ihnen wollte seinen Anteil an dem Halsbande verkaufen und nichts anderes dafür haben, denn daß sie bei einem jeden von ihnen eine Nacht liegen sollte. Nachdem Freyja jedem von ihnen ihre Gunst gewährt hatte, erhielt sie das Brustgeschmeide und trug es in ihre Wohnung. Durch Loki erfuhr Odin von Freyjas Untreue und dem Schmuck; er befahl dem Listigen, ihm den Schmuck zu verschaffen. In Gestalt einer Fliege schlüpfte er in Freyjas dicht von allen Seiten verschlossenes Gemach, veranlaßte als Floh durch einen Stich ins Kinn die schlafende Göttin zu einer Wendung, knüpfte das Halsband los und überbrachte es Odin. Als Freyja ihr Kleinod von Odin zurück verlangte, bekam sie es nur unter der Bedingung, daß sie zwei Könige, die je 20 Könige unter sich haben, veranlaßte, einen Kampf miteinander zu beginnen; dieser Kampf soll in alle Ewigkeit währen, wenn nicht ein Christ den Zauber bricht, der die Toten zum Leben und zu erneutem Kampfe weckt. Dieses geschah im ersten Regierungsjahre König Olaf Tryggwasons, i. J. 995.

Das Halsband ist vielleicht ursprünglich als ein Bernsteinschmuck gedacht. Als Thor mit ihm geschmückt wird, läßt man ihm breite Steine auf die Brust fallen; um dieses Kleinod streiten Loki und Heimdall bei den Klippen in Robbengestalt, und der Schmuck selbst wird „glänzende Meerniere" genannt. Was liegt näher, als die Göttin mit dem glanzvollen Gesteine zu zieren, das in der Zeit und Gegend ihrer Verehrung ein beliebter und hochgehaltener Besitz war?

Nach einer scharfsinnigen, aber nicht in allen Teilen gleichmäßig überzeugenden Vermutung liegt dem arg entstellten Bericht ein alter Dioskuren-Mythus zu grunde. Odin ist an die Stelle des Himmelsgottes Tius getreten, Freyja ist die Sonnengöttin, die Dioskuren sind zu Zwergen eingeschrumpft. Statt am Morgen die lichte Göttin als Gemahlin ihrem Vater zuzuführen, sind sie selbst in Liebe zu ihr entbrannt und gewinnen durch das glänzende Geschmeide ihre Gunst. Aber der strenge, furchtbare Herr des Himmels rächt den Frevel, indem er sie tötet. Das der Göttin gestohlene Halsband erkämpft der gute Gott der Frühe zurück und gibt es ihr wieder.

Der Gedanke an die Unendlichkeit dieses Streites rief dann den Mythus vom Hjadningawig hervor (Unwetter oder

Sturm der Hjadninge, d. h. der Nachkommen Hedins; Sk. 47):

Der junge, schöne Hedin hat dem finstern Högni seine Tochter Hild samt den Schätzen geraubt. Vergebens bietet Hild dem Vater zur Versöhnung ein goldenes Halsband an; der Kampf entbrennt, er dauert bis zum Anbruche der Nacht. In der Nacht geht Hild hin und erweckt durch Zauberei alle die Männer, die am Tage zuvor gefallen sind. So wird die Schlacht fortgesetzt, einen Tag nach dem andern, und alle Männer fallen; die Waffen, die auf der Walstatt liegen, werden zu Steinen, wie auch die Rüstungen. Sobald es aber tagt, stehen alle Toten wieder auf und kämpfen, und so wird es fortgehen bis zum Untergange der Götter.

Der Hjadningen-Mythus ist an die Erzählung von Freyjas Untreue unmittelbar angeschlossen, allerdings leider ebenfalls in böser Entstellung. Ob ihm die Vorstellung vom Kampfe der Seelen der Schlachttoten zu grunde liegt, angeknüpft an einen geschichtlichen Zusammenstoß eines in Irland wohnenden Normannenkönigs Högni mit einem Normannenhäuptling Hedin, der ihm seine Tochter Hild entführt hatte, oder ob er ein verdunkelter Naturmythus von dem täglich sich erneuernden Kampfe zwischen Licht und Finsternis ist, läßt sich nicht entscheiden. Ist seine Verbindung mit dem Halsbandmythus echt, so mag vielleicht Hedin den Heimdall vertreten; Hild, die ihrem Vater das goldene Halsband anbietet und jede Nacht die Toten erweckt, mag die Halsbandgöttin Frija-Freyja sein, und der finstere, unversöhnliche Högni mag Lokis Stelle einnehmen. Aber mehr als eine geistreiche Rekonstruktion ist dieser Versuch nicht.

Freyja erscheint hier als Buhlerin Odins, vielleicht weil sie an die Stelle der großen Gemahlin des alten Volksgottes, der Frigg, getreten ist. Andere Zeugnisse erkennen sie als Odins rechte Gemahlin an. Sie nimmt die Jungfrauen bei sich auf, empfängt als Anführerin der Walküren, wenn sie zum Kampfe ausreitet, die Hälfte der Waltoten, begrüßt wie die germanische Hausfrau die Einherjer und reicht ihnen das Trinkhorn. Die köstlichste komische Epopöe des nordischen Mittelalters, die Züge von Don Quijote und Sancho Pansa in ihrem Helden voll Laune vereinigt, erzählt, wie der Bettler Skidi im Traume auf Odins Geheiß von

Thor mit dem stählernen Hammer nach Walhall eingeladen wird:

Da sitzt Odin mit den zwölf Asen auf den Richterstühlen und trinkt sein Bier; um die Götter scharen sich die Helden der Vorzeit Harald Hildetan, Halfdan der Milde, Hrolf Kraki, Starkad der Alte, die Wölsungen und Gjukungen. Herablassend begrüßt der Götterkönig den Stromer und teilt mit ihm den Hochsitz. Als er Skidi eine Gunst gewähren will, erbittet sich dieser eine neue Zwinge an seinen Bettelstab und eine gute Ration Butter in seinen Topf. Beides wird bewilligt, obwohl Odins Frau Freyja die Butter nicht gern hergibt. Dann fordert Odin ihn auf, sich eine Braut zu wählen und bei den Göttern seine Hochzeit zu halten; er gibt ihm freie Brautwahl, nur Freyja behält er sich selber vor. Skidi wählt Hild, Högnis Tochter, aber als einige Götter leise spotten, nimmt sich der Schwiegervater Skidis an. Eine allgemeine Prügelei entsteht in Walhall, Heimdall schlägt ihn mit seinem Horne halb krumm; Thor mischt sich mit seinem Hammer in den Knäuel der Kämpfenden, Skidi stößt den Baldr und Njörd in die Hölle und reißt dem Drachen Fafni einen Zahn aus. Endlich wirft ihn Sigurd aus Walhall hinaus, sein Bettelranzen wird ihm nachgeworfen, und von dem kräftigen Wurf erwacht Skidi unten auf einem isl. Gehöfte (Skídaríma 104/05, 175).

Vielleicht ist die schon angedeutete Vermutung berechtigt, daß sich Freyja durch den Wanenvertrag mit Odin die Herrschaft geteilt hat, d. h. seine Gemahlin geworden ist.

Die beiden Frauen des Königs Alrek von Hördaland lagen fortwährend im Streit miteinander, so daß Alrek endlich beschloß, nur eine einzige zu behalten. Er ordnete daher ein Wettgebräu an: die das beste Bier braute, dürfte bei ihm bleiben. Die ältere rief Freyja an, die neugeheiratete aber, die jüngere und hübschere gewann, denn Odin half ihr: er gab ihr seinen Speichel zur Gärung. Freilich forderte der Gott dafür ihren noch ungeborenen Sohn Wikar zum Opfer (FAS $II_{25\,ff.}$).

Die Sage erinnert an Odin und Friggs Wette, wer das richtige Urteil über Geirröd habe. Nur siegt hier Odin, während dort wie in der langobardischen Sage von Wodan und Frea die weibliche Schlauheit recht behält (s. u. Odin).

Freyja heißt auch Ods Braut (Vǫl. 25; Sk. 21, 35). Sie war mit dem Manne vermählt, der Od hieß. Od aber zog fort in ferne Lande, und Freyja blieb weinend zurück, und ihre Tränen sind rotes Gold. Freyja hat viele Namen: das kommt daher, daß sie sich selbst verschieden benannte, als sie zu fremden Völkern kam, um Od zu suchen (Gg. 35; Yngl. S. 10). Von dem schönen Mythus ist leider nur diese

kurze Meldung erhalten, so daß, wer sich damit nicht begnügen will, lediglich auf Vermutungen angewiesen ist. „Mutter Erde, sagt Hölderlin, du bist zur Witwe geworden, dürftig und kinderlos lebst du in langsamer Zeit!"

An die Herleitung des Od aus Adonis wird schwerlich zu denken sein. Od wird als der Brünstige oder der Reiche gedeutet, dessen Tochter Hnoß das Geschmeide ist. Vielleicht ist Freyja durch den Wanenkrieg von ihrem alten Gatten Frey-Od getrennt. Die Tränen aber gehören ursprünglich einem andern Mythus an.

Freyja ist die „schönweinende Göttin"; „Tränen der Freyja" oder „Regen aus Freyjas Augen", heißt bei den Skalden das Gold. Hübsch ist die Vermutung, daß der Bernstein, der von den Fluten an das Land gespült wird, dem Nordgermanen als die um den Sonnengott geweinten Tränen gegolten habe; auch die „Tropfen" von Freys Goldring Draupni stimmen besser zu der Gestalt des Bernsteins als zu dem gestaltlosen Flußgolde. Ist diese Annahme richtig, so würde das Alter dieses Mythus und damit der nordischen Poesie beträchtlich hinaufgerückt; denn die Wertschätzung des Bernsteins nimmt im allgemeinen seit den prähistorischen Zeiten überall ab. Mit diesem Mythus von der Entstehung des Bernsteins verschmolz dann die Vorstellung der Tautränen der Naturgöttin um die untergegangene Sonne.

Weiter entfernt liegen die wunderbaren Gaben, die den Mädchen oft in nordischen Märchen beigelegt werden: ein Goldring fällt aus ihrem Munde, wenn sie lachen (S.), Goldmünzen oder Edelsteine, wenn sie sprechen (D., N.). Im isl. Märchen legen die Schicksalsfrauen der neugeborenen Prinzessin den Namen Märthöll bei: sie soll schön werden, wie die Sonne, nur lauteres Gold weinen, wenn ihr die Tränen kommen, und einen Königssohn zum Manne bekommen (S. 70, 91). Märthöll ist aus Mardöll verderbt, Freyja wird das Weinen goldener Tränen beigelegt, und selbst die Bezeichnung „das Weinen oder die Tränen der Mardöll" ist unmittelbar bezeugt (Sk. 35). Daß die goldene Tränen

weinende Märthöll nur gelehrte Erfindung sei, läßt sich auf keine Weise begründen.

Gefjon.

Die gabenselige, milde Eigenschaft Freyjas ist in der jungfräulichen Göttin der Feldfrüchte und der Fruchtbarkeit Gefn (die Gebende) besonders ausgestaltet (Gg. 35).

Ihr Name und ihre Gestalt ist der Gefjon (Geberin) nah verwandt. Die Erklärung *Gedfión = die den Liebesgenuß hassende, die Keusche, wird dem Wesen der Wanengöttin nicht gerecht, wenn auch spätere isl. Schriften Diana mit Gefjon wiedergeben. Wie Egils Tochter zu Freyja eingehen will, so nimmt auch Gefjon alle Jungfrauen nach dem Tode zu sich, die unvermählt sterben (Gg. 35). Wie König Alreks Gemahlin und Borgny Freyja anrufen, so legen die isl. Mädchen bei Gefjon Eide ab: „Ich schwöre bei Gefjon und den anderen Göttern“ (Flt. II_{334}). Gleich Freyja kennt Gefjon die Weltgeschicke alle ebensogut wie Odin; toll und töricht ist es darum, Gefjons Grimm zu erregen (Lok. 21). Wie Loki Freyja Unzucht und Unkeuschheit vorwirft, so schmäht er Gefjon, daß sie, durch Schmuck verlockt, einem blondhaarigen Jüngling ihre Gunst gewährt habe (a. a. O. 20): vielleicht ist damit auf den Mythus vom Halsband angespielt, für das Freyja ihre eheliche Treue opfert (S. 228).

Unter vielfältigem Namen wandert Freyja als fahrende Frau weit umher (Gg. 35).

Als fahrende Frau kommt auch Gefjon zu Gylfi, dem Könige von Schweden, und zum Lohn für die ihm bereitete Kurzweil — sie lehrte ihn wohl die bei den Wanen schon längst üblichen Zauberkünste — schenkte ihr der König soviel Land von seinem Reiche, wie sie mit vier Ochsen in 24 Stunden aufpflügen konnte. Gefjon nahm vier Ochsen, ihre eigenen Söhne, die sie fern im Norden im Riesenreich einem Riesen geboren hatte, und spannte sie vor den Pflug. Der ging so tief und scharf, daß er das Land herausriß; sie nannte es Selund, es trieb westwärts. Dort aber, wo sie das Land aufgepflügt hatte, entstand ein See (Gg. 1).

Das dänische Seeland soll also das aus dem Mälar ausgepflügte Seeland sein. Kürzer erzählt Bragi Boddason: „Mit

vier vor den Pflug gespannten Stieren schuf Gefjon dem reichen Gylfi den Zuwachs Dänemarks (die Insel Seeland); fort zur fernen Furt trugen die Stiere am Pfluge die Insel" (a. a. O.).

Diese Erzählung hat Snorri pragmatisiert (Yngl. S. 5):

Snorri läst Odin die Gefjon von Odinsey auf Fünen ausschicken, um Land zu erwerben, verheimlicht, daß sie als fahrendes Weib zu Gylfi kam und läßt sie dann weiter nach dem Riesenlande ziehen und mit einem Riesen vier Söhne erzeugen; diese verwandelt sie in Stiere, um mit ihnen den Mälar auszupflügen. Hierauf heiratet Gefjon den Skjöld, den ersten König von Dänemark, Odins Sohn; beide wohnen dann in Hleidr. Euhemeristisch wird dann weiter erzählt, daß Odin selbst in das fruchtbare Land des Königs Gylfi gezogen sei, der wider ihn und die Asen nichts vermocht habe, sich in Sigtun niedergelassen habe und von da aus auch den übrigen Göttern, vor allem dem Frey in Uppsala, Wohnsitze angewiesen habe (vgl. S. 197).

Von den in Stiere verwandelten Söhnen ist sonst nichts bekannt. Da die Wassergeister häufig als Stiere auftreten, hat man den Riesen, mit dem Gefjon die Wogenstiere zeugt, als Ægi aufgefaßt, die Sage als die in einem Mythus bewahrte Erinnerung an eine gewaltige Sturmflut und an die Seenbildung des Mälar in Uppland angesehen und den Namen Gefjon darum als die Meeresgöttin gedeutet (as. geban, ags. geofon See).

Die Verbindung Seelands mit der Entstehung des Mälarsees ist nur die Folge einer Volksetymologie; Selund (die an Seehunden reiche Insel) wurde als Seeland aufgefaßt. Der Sinn der Sage ist, das Uppland über dem Mälar, den vornehmsten und heiligsten Bezirk der Wanen in ganz Schweden, auch als ihre erste Erwerbung und selbständige Schöpfung darzustellen.

Nun heißt aber Njörd der „gebende" Gott (Gg. 23) und ist ein Wane, wie Gefjon die „Geberin" eine Wanin ist, d. h. ein anderer Name der Nerthus: Njörd ist also Bruder und Gemahl der Gefjon. Dann aber liegt es nahe, den Schauplatz der Sage nicht in Schweden, sondern in Seeland, als dem eigensten Erwerb der Göttin Nerthus-Gefjon zu suchen. Die Vorstellung, daß die Insel [Seeland] von dem gegenüber-

liegenden Festlande [Schonen], von dem sie nur durch einen Sund getrennt ist, losgepflügt sei, ist ganz natürlich. Seltsam aber ist die Anschauung Snorris, daß die Landschaft Uppland aus dem rings von felsigen Ufern eingeschlossenen und mit Inseln übersäten Mälarsee herausgepflügt sei. Skjöld aber wird der „Gott der Einwohner von Schonen" genannt (FMS V_{239}), er ist der Stammvater der Hleidrkönige, d. h. eines Freygeschlechtes, mithin Njörd selbst. Somit wäre Skjöld-Gefjon wie Njörd-Nerthus das eheverbundene göttliche Wanengeschwisterpaar, das in Hleidr auf Seeland seine älteste und bedeutendste Kultstätte hat. Dann hat die Annahme etwas für sich, daß Seeland durch Gefjon von Schonen abgepflügt wurde, wenn man auch manches in der Voraussetzung als gekünstelt ansehen muß.

Aber mag man den ursprünglichen Schauplatz der Gefjonsage in der Umgebung Uppsalas oder in der des Hleidrtempels auf Seeland suchen, in dem einen wie in dem andern Fall ist die Sage an ein Haupttheiligtum der Wanen geknüpft.

Die Asen.

Der Himmelsgott. Ty.

Durch die größte Revolution, die der germanische Geist in der Urzeit durchgemacht hat, ist an Stelle des leuchtenden Himmelsgottes *Tîwaz, *Tius (skr. Dyâus, gr. *Ζεύς*, lat. Ju-piter, ahd. Zîu, an. Tŷr), des Oberhauptes der Götter, Wodan-Odin getreten. In einem Siegeszug ohnegleichen verbreitete sich die Verehrung des nächtlichen Stürmers vom Rheine aus; zuerst in Deutschland, dann im nordgermanischen Kult erhob er sich zum Hauptgott und entriß dem uralten Sonnen- und Himmelsgotte Reich, Macht und Weib.

In urgermanischer und vorgermanischer Zeit war Tius Spender des Lichtes und der Wärme, Hüter des Rechtes und Schirmer des Eides, Gebieter über Krieg und Sieg, Befehlshaber des im Thing und Heer versammelten Volkes. Der jütische Gauname Tysthing oder Tyrsting und der dänische

Ortsname Tyrsting bestätigen für den Norden die Beziehung des Ty zur Volksversammlung, zum Gerichte, Gerichtsbezirk und zu der Gerichtsstätte, mit einem Worte: zu dem Thing. Das versammelte Volk in Krieg und Frieden, in Heer und Thing, glaubte unter seinem Schutze und Befehle zu stehen, glaubte in seiner unsichtbaren Gegenwart zu kämpfen und zu beraten. In seinem Namen geboten die Priester Stillschweigen, in seinem Namen straften sie. Hierdurch war seine Verehrung so stark befestigt, daß er aus dieser Stellung nicht verdrängt werden konnte, als Wodan-Odin neben ihm aufkam und ihn verdrängte. Selbst die Namen von Friggs Dienerinnen War und Syn, juristische Personifikationen des Gelübdes und der Ableugnung, zeugen dafür, daß Frigg ursprünglich mit dem großen Volks- und Thinggotte verbunden war (vgl. 189). Weil aber das Leben der Germanen mehr kriegerisch als friedlich war, weil das Heer eine viel größere Rolle spielte als das Thing, wurde der Gott der reichsten Lebensfülle in der Natur, wie sie vom Himmel sich auf die Menschen verbreitet, der Kriegsgott der germanischen Völker.

Von den Skandinaviern, den Bewohnern der sagenumwobenen Thule, erzählt Prokop (bell. got. II_{15}):

Sie beten viele Götter und Dämonen an, Götter des Himmels, der Luft, der Erde und des Wassers und alle möglichen Dämonen, wie sie im Wasser der Quellen und Flüsse leben sollen. Sie bringen eifrig Opfer dar, auch von Tieren; das herrlichste Opfer aber ist ein Mensch, und zwar der erste Kriegsgefangene. Diesen opfern sie dem Kriegsgotte Ares, den sie für den obersten Gott halten. Solche Menschenopfer bringen sie nicht bloß blutig dar, sondern sie hängen den Kriegsgefangenen an einen Galgen von Holz oder werfen ihn in Dornen oder bringen ihn auf andere jämmerliche Todesarten um.

Der Kriegsgott, der zugleich oberster Gott ist, wird als der Himmelsgott Ty, nicht als Odin aufzufassen sein. Von dem Kriegsgott Ty entwirft Snorri folgende Schilderung (Gg. 25):

Ty ist überaus kühn und mutig und hat die Hauptentscheidung über den Sieg in den Schlachten. Daher ist es gut, wenn tapfere Männer ihn anrufen. Eine gebräuchliche Redensart ist es, von jemand, der andere an Mut übertrifft, zu sagen, er sei kühn wie Ty. Damals hat er einen Beweis seiner Unerschrockenheit und Tapferkeit gegeben, als er dem Fenriswolfe

die Hand zum Pfande in den Rachen legte. Ty ist auch so weise, daß man von einem besonders klugen Manne zu sagen pflegt, er sei weise wie Ty. Nicht aber kann man von ihm behaupten, daß er sich es angelegen sein läßt, Frieden zwischen den Menschen zu stiften.

Ty taugt niemals als Mittler von Mann zu Mann, sagt daher Loki, als Ty bei Ægis Gelage Frey gegen den Lästerer in Schutz nimmt (Lok. 38). Skalden sollen ihn als „Kampfgott“ bezeichnen (Sk. 9). Aber dem weisen Schlachtenlenker Odin gegenüber ist er mehr der ungestüme Gott des wilden Schlachtgetümmels. Das irische Wort dīberc ist aus dem altnorw. Týwerk entlehnt und bezeichnet den Inbegriff des Tuns und Treibens der Wikinger im 9. Jhd. „Werke des Ty“ nannten die Nordmannen ihre Greueltaten, weil sie diese zu Ehren des Kriegsgottes Ty vollbrachten. Am Hardangerfjord in Norwegen, von wo sie nach Irland hinüberfuhren, Kirchen und Klöster verbrannten und die Christen niedermachten, muß also in der Wikingerzeit ein bedeutender Tykultus bestanden haben. Wer Sieg zu erringen wünschte, sollte Siegesrunen auf das Heft, in die Blutrinne und die blanke Spitze des Schwertes ritzen und dabei zweimal den Namen Tys anrufen (Sigrdr. 6). Schon bei den ältesten Skalden des 9. Jhd. heißen Fürsten Tys Geschlecht (Yngl. 27).

Ty ist unbeweibt; die Verbindung seiner ehemaligen Gattin Frigg mit Odin erscheint im Norden ganz fest. Nur einmal wird Tys Gemahlin erwähnt; Loki schmäht ihn, mit ihr einen Knaben erzeugt zu haben, ohne dafür von dem beleidigten Gatten bestraft zu sein (Lok. 40). Ob darin eine bewußte, von Loki frech verdrehte Erinnerung an die Sonnen- oder Erdgöttin zu suchen ist, die während der Trennung vom göttlichen Gemahle von feindlichen Mächten umbuhlt ist, muß dahin gestellt bleiben; ebenso, ob dieser Anspielung der Mythus von den göttlichen Söhnen des hohen Himmelsherrn zu grunde liegt, die mit Gold und blitzendem Geschmeide die Gunst der lichten Göttin gewannen. Beschränkt man sich auf die Mythen, die unter Tys Namen im Norden überliefert sind, so legt allein der Mythus von der Fesselung des Fenriswolfes noch Zeugnis für seine alte Stellung als Himmels-

oder Tagesgott ab. Denn ob es ein altertümlicher Zug ist, wenn Ty und Thor, der Himmels- und der Donnergott, als Gefährten auftreten, um von dem Riesen Hymi im fernen Osten den Metkessel zu holen, unterliegt sehr starkem Zweifel. Als Sohn des Eis- und Meerriesen Hymi und einer goldglänzenden Frostriesin mit leuchtenden Brauen soll er die aus dem Meere sich erhebende Tageshelle sein, oder gleichsam der Widerschein seines ursprünglichen Ichs, die Sonne, die die schneeumzäunten Gletscher vergoldet (Hym. 5, 8; s. u. Thor, Hymiskviþa). Aber das Lied, dem wir diese Angaben verdanken, ist ganz auf Märchenmotiven aufgebaut, Ty spielt keine rühmliche Rolle; nur das wäre möglich, daß der Mythus von einem Besuche des Gottes im Riesenreiche mit dem Märchen von der Bewirtung des Sterblichen in der Wohnung des menschenfressenden Riesen verschmolzen wurde.

Deutlich aber geht auf Tys alte Herrlichkeit als Herrschers des Lichtes seine Gegnerschaft zu Fenri, dem Dämon der Finsternis zurück (Gg. 25, 34):

Die Götter erfuhren durch Orakel, daß ihnen durch Lokis Sippe großes Unheil bevorstünde, und daß darunter der Wolf Fenri das gefährlichste Scheusal wäre. Töten wollten sie ihn nicht; denn sie achteten ihre Heiligtümer und Friedensstätten so hoch, daß sie diese nicht mit dem Blute des Wolfes beflecken wollten. Sie zogen ihn daher bei sich auf, aber nur Ty hatte soviel Mut, ihm seine Speise zu reichen. Als sie sahen, wie er täglich an Größe und Kraft zunahm, und alle Weissagungen meldeten, daß er ihnen Verderben bringen würde, beschlossen sie, ihn in eine unzerreißbare Fessel zu legen und so unschädlich zu machen. Zweimal wurden Bande von gewaltiger Stärke geschmiedet, aber sobald der Wolf seine Glieder streckte, zersprangen sie. Da ließen die Götter von den Zwergen eine Fessel herstellen, die Gleipni hieß: sie war aus sechs Dingen gemacht, aus dem Geräusche der Katze, und dem Barte des Weibes, den Wurzeln des Berges und den Sehnen des Bären, dem Hauche des Fisches und dem Speichel des Vogels; sie war glatt und weich wie ein seidenes Band, aber zuverläßig fest und erstaunlich stark. Als die Götter sie erhielten, begaben sie sich mit dem Wolfe auf eine mit Heidekraut bewachsene Insel inmitten eines Sees und forderten das Ungetüm auf, das Seidenband zu zerreißen: sie selbst hätten es nicht vermocht. Der Wolf witterte eine List; um aber nicht für feige gehalten zu werden, erklärte er sich bereit, wenn einer von den Göttern seine Hand in sein Maul legte, zum Pfande, daß keine Hinterlist dabei im Spiele sei. Da sah einer der Asen den

andern an, niemand wollte seine Hand hergeben; nur Ty streckte seine Rechte vor und legte sie dem Wolf in den Rachen. So konnte die Fessel angelegt und an zwei Felsen befestigt werden. Je mehr der Wolf sich anstrengte, sie zu zerreißen, desto tiefer schnitt sie ein; je wilder er zerrte, desto stärker zog sie sich zusammen. Da lachten alle Götter — nur Ty nicht, denn er mußte seine Hand lassen; der Wolf biß sie ihm an der Stelle ab, die seitdem Wolfsglied (d. h. das Handgelenk) heißt, und Ty besaß nur noch eine Hand. Furchtbar riß der Wolf seinen Rachen auf und schnappte gewaltig um sich. Da schoben ihm die Götter ein Schwert in das Maul, so daß der Griff im Unterkiefer seine Stütze fand, die Spitze aber im oberen Gaumen steckte; das ist „die Gaumensperre des Wolfes". Er heulte entsetzlich, und Geifer rann aus seinem Maule, das ist der Fluß, der Wan heißt. Dort liegt er bis zum Untergange der Götter.

Es ist ein hübscher Witz, daß aus dem feinsten und zartesten Stoffe das stärkste und festeste Band wird, und da die Götter den Wolf überreden, sich mit der scheinbar ganz harmlosen Fessel — wie im Scherze — binden zu lassen, heißt das Band vermutlich Gleipni, d. h. „Spaßmacher". Auch bei der Fesselung Lokis mit den Därmen seines Sohnes erlangt das anfangs weiche Band erst nach der Anlegung Härte und Festigkeit. Ähnliche scheinbare Unmöglichkeiten, wie sie hier zusammengestellt sind, kennt Sage und Märchen auch sonst, überhaupt ist der Bericht ganz im Stile des Märchens gehalten. Aber als mythischer Kern bleibt die Fesselung des Wolfes durch Ty und die Gaumensperre des Ungeheuers bestehen.

Der Hohn der Götter über den tapferen Wagemut ihres opferfreudigen Genossen verrät, daß eine jüngere Zeit sich in die Handlungsweise Tys nicht mehr zu finden vermochte. Als Oberhaupt der Götter mußte er für ihre Sache eintreten — erst spätere Zeit machte aus seiner heldenhaften Tat blinde Tollkühnheit. Wie der einhändige Ty sich am besten dem einäugigen Odin vergleichen läßt, so bietet auch das Verpfänden des Auges an Mimi die passendste Parallele für die Verpfändung der Hand an den Fenriswolf. Der himmlische Lichtgott war wesentlich Tagesgott; darum mußte er sich zur Nachtzeit irgendwie geschwächt zeigen: das Verpfänden der Hand bezeichnete ursprünglich wohl das zeitweise Verschwinden des Tageslichtes überhaupt. Denn die Hand scheint eine

ähnliche Bedeutung wie das Schwert Freys, Heimdalls Baldrs zu haben; die gewöhnlich mit dem Schwerte bewaff Hand kann dem Schwerte selbst gleichgesetzt werden, dieses bedeutet den Strahl des Lichtgottes. Aus diesem Ge satze des Lichtes gegen die Finsternis, weil jenes für hauptsächlichste Äußerung der Tätigkeit des Himmelsg angesehen wurde, wird es erklärlich, wie gerade er zu wilden Schlachtengotte werden konnte.

Beim letzten Kampfe zwischen den Göttern und den fe lichen Mächten treffen sich Thor und die Midgardsschla Heimdall und Loki nicht zum ersten Male, sondern stehen ander schon von früher her feindlich gegenüber. Man s erwarten, daß dabei auch Ty mit Fenri kämpfen sollte, Ty, der lichte Himmel, vom Wolfe der Finsternis verschlun würde. Nach einer Angabe verschlingt auch Fenri dann Sonne (Vafþr. 46), nach der andern aber den Odin, währenc mit dem Höllenhunde Garm streitet, und beide den Tod leiden (Gg. 51). Für Odin, den Windgott, paßt dieser Ka ursprünglich nicht. Vermutlich hat eine Übertragung s gefunden: der jüngere Götterkönig übernahm die Stelle älteren.

Verschiedene Seen scheinen in Schweden nach dem G genannt zu sein: Tibon, Tigotten, Tisan, Tisaren, Tynn Tisjön; bestimmt trägt die öde Waldlandschaft Tiveden schen dem Wenern- und Wettersee (an. *Tyviþer) nach ihren Namen. Merkwürdigerweise ist keine schwed. Ortsc mit Ty gebildet, während doch die anderen Götter n oder weniger häufig begegnen. Mit gutem Grunde hat ı daraus geschlossen, daß zu einer Zeit, wo Namen wie Od åker, Torsharg, Fröwi, Ullersäter und Närdalunda aufkar der Gott Ty nicht mehr für würdig angesehen wurde, ei Orte den Namen zu geben, oder auch, daß er zu wenig kannt war. Da aber sein Name gleichwohl bei Wäldern Seen vorkommt, die natürlich älter sind als diese Ortsnan so darf auch das als eine Stütze für die Annahme gel daß Tys Macht im Laufe der Zeit gesunken ist.

Der an. Name für die Blüte von Daphne Mezere

Tyvidr scheint eine Beziehung auf Ty als Gott des lichten Frühlingshimmels zu enthalten und damit die Pflanze als Frühlingsverkündigerin zu bezeichnen. In ähnlicher Weise heißt das Veilchen auf Island Tírsfióla (Viola canina), und ein Ort in Dänemark Tiislund (Hain des Tius). Vor allem war dem über Kampf und Recht entscheidenden Gotte die Hasel heilig. Erst als er hinter Odin und Thor zurücktrat, konnten die Dänen bei Dublin einen aus Haseln bestehenden Wald dem Thor weihen (s. u. Thor). Aber die Verwendung, die die Haselstauden in den Gerichtsverhandlungen und Kampfordnungen zur Umhegung des unter göttlichen Schutz gestellten Platzes hatten, auf dem das Recht, sei es durch Urteil, sei es durch die Waffen, gefunden werden sollte, weist deutlich auf Ty als Thinggott hin. Durch Haselstangen, die als Waffe des Himmelsgottes galten,



Fig. 6.

die von außen mit heiligen Bändern umzogen waren, wurde der Kreis abgesteckt. In diesem Ringe saßen die Richter. Der Zweikampf und noch mehr die Volksschlacht galten als eine religiöse, unter der Gegenwart des Kriegsgottes stehende und von ihm geleitete Handlung. Der angreifende Heerkönig wie der zum Zweikampfe fordernde Mann bestimmten die Stelle des Treffens, und der Forderer „haselte" den Platz, d. h. ließ ihn mit Haselstecken marken.

Auf der Westseite des Gosforth-Kreuzes in Cumberland, das aus dem 7., spätestens aus dem 9. Jhd. stammt, ist ein Doppelungeheuer abgebildet, zwei Schlangenleiber mit je einem Wolfskopfe. Davor steht ein Mann, der in der einen Hand ein Horn hält, mit der andern einen Speer oder Stab, den er in die Wolfsrachen stößt, so daß diese wie durch den Stab auseinander gehalten erscheinen. Das ist sicherlich die Fesselung des Fenriswolfes und seine „Gaumensperre". Das Horn aber ist das Heimdalls, womit er über alle Welten ruft und die Helden zum Streite weckt (Abbildung 6).

Forseti.

Forseti heißt ein Sohn Baldrs und Nannas. Er hat im Himmel den Saal, der Glitni (Glänzer) heißt, und alle, die mit schwierigen Händeln zu ihm kommen, gehen versöhnt fort. Dort ist die beste Gerichtsstätte, von der Götter und Menschen wissen (Gg. 32). Auf goldenen Säulen ruht des Saales silbernes Dach; hier verweilt er die meisten Tage und begleitet gütlich die Fehden (Grímn. 15).

Auch die Urteile seines Vaters Baldr können nicht umgestoßen werden (Gg. 22), und in seiner Behausung darf sich nichts Unreines finden; kein anderes Land in aller Welt ist von Freveln frei. Wie ihr Name Breidablik (weißer Glanz, der weit und breit strahlt) schon anzeigt, strahlt auch sie von edlem Metalle (Grímn. 12; Yngl. S. 5).

Außer diesen dürftigen Bemerkungen deuten nur noch die Hofnamen Forsetelund und Forsätelund in Norwegen (Hain des Forseti) auf seine Verehrung hin.

Forseti ist also der göttliche Richter, der Vertreter des Friedens und der Gerechtigkeit. Aber daß er kein alter nordgermanischer Gott ist, beweist schon sein unnordischer Name „der Vorsitzer", und im nordischen Volks- und Rechtsleben findet sich nicht die geringste Anspielung auf diesen rechtsprechenden Gott.

Von einem friesischen Gott Fosite, Fosete, Foseti, der im 8. und 9. Jhd. auf Helgoland verehrt wurde, erzählen die Bekehrer:

Willibrord kam an der Grenze zwischen den Dänen und Friesen zu einer Insel, die von den Bewohnern nach ihrem Gotte Fosite Fositesland genannt wurde, weil auf ihr Heiligtümer dieses Gottes standen. Dieser Ort wurde von den Heiden mit solcher Ehrfurcht betrachtet, daß von den dort weidenden Herden oder daselbst befindlichen Gegenständen niemand etwas anzurühren wagte. Zugleich war dort eine Quelle, aus der man nur schweigend schöpfen durfte; sonst verfiel man in Wahnsinn oder starb eines schrecklichen Todes; auch Menschenopfer wurden dem Fosite gebracht (V. Willibrordi 10). Erst Liudger gelang es i. J. 785, die Einwohner dieser Insel, die nach dem Namen ihres falschen Gottes Fosete Fosetesland hieß, dem Christentum zu gewinnen, alle Tempel des Fosete zu zerstören und dafür christliche Kirchen zu bauen (V. Liudgeri 22). Seitdem nahm die Insel, die vordem Fosetisland hieß, den Namen Helgoland an; denn sie war allen Seefahrern, zumal aber den Seeräubern ein ehrwürdiger Ort. Es ging die Rede, daß Seeräuber, wenn sie einmal von da auch nur die geringste Beute hinweggeführt hätten, entweder bald darauf durch Schiffbruch umgekommen oder im Kampf erschlagen wären; keiner sei ungestraft heimgekehrt (Ad. Br. IV$_3$). Nach alter friesischer Sage hat dieser Gott einst selbst sein Volk das friesische Recht gelehrt und einen Quell aus der Erde sprudeln lassen (D. S. Nr. 445).

Daß Fosite den Bewohnern Helgolands als der höchste Gott gegolten hat, beweisen seine Tempel, die Quelle, die dort weidenden Rinder, die unverletzlich sind, die Menschenopfer und der auf der Insel herrschende heilige Friede, den nicht einmal die Wikinger zu verletzen wagen. Es ist der gewaltige Himmelsgott, unter dessen Schutz und Frieden das versammelte Volk tagt, der dem Gerichte vorsteht und alle Händel beilegt. Es ist sehr wahrscheinlich, daß statt des handschriftlich überlieferten Fosite vielmehr Forsite zu lesen ist; Forsita, ahd. Forasizo, ist der Vorsitzende, Tius Forsita also der Vorsitzende der Gerichtsgemeinde. Seit alter Zeit

bestanden zwischen den Friesen und Norwegern Handelsbeziehungen, auf Helgoland wurden die Norweger mit dem nordfriesischen Gauheiligtum bekannt, sie entlehnten von dort den höchsten Gott der Amphiktyonie und behielten sogar den deutschen Namen Forseti. Ist aber die Lesart Fosite richtig, für den eine Erklärung noch nicht gefunden ist, so deuteten die Nordmannen den Namen später auf volksetymologische Weise um. Da sich der fremde Gott in seiner Wesenheit völlig mit dem lichten Baldr deckte, der nach seiner ethischen Entwickelung hin der tapfere Bürge des Friedens war, verband die mythologische Wissenschaft Islands, schwerlich der lebendige Volksglaube diese beiden und machte Forseti zu einem Sohne Baldrs und Nannas. Denn erst die Edda Snorris, und sie allein, hat Baldr den göttlichen Richter zum Sohne gegeben, und was sie vom Vater und vom Sohne zu erzählen weiß, ist völlig dasselbe.

Heimdall.

Heimdall ist ein Gott des Sonnen- und Tageslichtes, und zwar der Morgenfrühe. Er ist vor allem der Wächter der Götter. Von Anbeginn an ist ihm, wie Loki höhnt, das abscheuliche Los auferlegt, in Tau und Regen und Schnee auf seinem Posten auszuharren und unablässig zu wachen (Lok. 48; Vǫl. 27; Grímn. 13; Skírn. 28; Gg. 27; Sk. 8). Er bedarf weniger Schlaf als ein Vogel und sieht bei Nacht ebensogut wie bei Tage hundert Rasten weit um sich her. Er kann auch hören, daß das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wächst, um wieviel mehr vernimmt er das, was einen Laut von sich gibt. Auch die Zukunft ist ihm kund, wie den weisen Wanen (Thrymskv. 14). Er ist also ein Wächter wie kein anderer und hütet am Rande des Himmels gegen die Bergriesen die Brücke Bifröst „den schwankenden Weg“, die von den Göttern zwischen Himmel und Erde geschlagen ist. Aber es ist darum noch keine Personifikation des Regenbogens, Weltbogens, wie sein Name gedeutet wird (dalr = Bogen). Die Eigenschaften, mit denen der Wächter der Götter aus-

gestattet ist, sind Märchenzüge. Ein Jäger schießt einer Fliege, die zwei Meilen entfernt auf dem Ast eines Eichbaumes sitzt, das linke Auge heraus; ein anderer hat so helle Augen, daß er über alle Wälder und Felder, Täler und Berge hinaus und durch die ganze Welt sehen kann. Ein dritter hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen (K. H. M. Nr. 71, 134, 34). Wir sagen ja noch heute von Menschen, die sich besonders klug dünken, „sie hören das Gras wachsen“. Diese Ausschmückungen stammen aus dem gemeinsamen Novellenschatze, den wir für alle Völker in vorgeschichtlicher Zeit annehmen dürfen.

Seines Gjallar-Hornes, dessen Schall durch alle Welten tönt, bedarf der Gott zwar für jetzt, solange diese Welt steht, nicht. Aber er wird es am jüngsten Tage unter dem heiligen Weltenbaume hervorholen und alle Götter damit zur Sammlung beim letzten Kampfe rufen (Vǫl. 27, 46).

Seiner äußern Erscheinung nach ist er „der lichte Ase“, „der lichteste der Asen“ (Gg. 27; Thrymskv. 14) und steht dadurch neben dem lichten Baldr und Frey. Wie Frey den Eber Gullinbursti, so besitzt Heimdall das Roß „Goldbüschel“. Selbst die Zähne des Gottes sind von Gold; denn bei Tagesanbruch wird im Osten zuerst ein lichter Streifen sichtbar; möglich auch, daß die am Eis und Schnee nagenden Sonnenstrahlen als seine Zähne galten. Wenn das Frühlicht über die östliche Kimmung dahineilt, dann glaubte man wohl, der Gott schwebe auf Schneeschuhen durch den Luftraum auf den Wolken einher.

Sein Wohnsitz, „die Himmelsberge“, sind nach norwegischer Anschauung jäh in die See abstürzende Felsen, deren schneebedeckte Gipfel das Morgenlicht zuerst bestrahlt; sie liegen am Rande des Himmels am Brückenkopfe, wo Bifröst den Himmel erreicht. Dort im behaglichen Hause trinkt der Hüter der Götter vergnügt den guten Met, Grenzwächter und Warner wie Eckehart und Rüdiger, wie Hagen im Hunnenlande.

Als die Götter beraten, wie sie wieder in den Besitz von Thors gestohlenem Hammer gelangen können, gibt er den

Rat, den starken Gott als Braut zu verkleiden. „Redlichen Rat“ erteilt er auch bei Ægis Gastmahl dem lästernden Loki: „Der Trunk macht zum Toren, Übermaß wirkt bei allen Männern, daß die Zunge dem Zaume nicht folgt“. Auf seinem goldmähnigen Rosse, das glänzende Schwert an der Seite, reitet er zu Baldrs Leichenfeier. Er ist Odins Sohn.

Das sind natürlich Situationen, die lediglich freie Erfindungen der Dichter sind, ohne mythischen Gehalt. Von Heimdall handeln drei ausführlichere Mythen, einer von seiner Geburt, ein zweiter von seinem Kampfe mit Loki und seinem Schwerte, ein dritter, sehr junger, von seinem Dazwischentreten bei der Erzeugung der Stände. Die beiden ersten sind dunkel und rätselhaft und bereiten dem Verständnisse kaum zu entwirrende Schwierigkeiten.

In einem sonst verlorenen, dem Gotte selbst geweihten Zauberliede heißt es (Gg. 27):

Mädchen neun waren Mütter mir,
Ich lag neun Schwestern im Schoß.

Im Urbeginn der Zeiten haben den speerberühmten (andere: Zauberstabträger), von Kraft strotzenden Odinssohn (andere: von der Götter Geschlecht) neun Riesenmädchen am Rande der Erde geboren. Wunderstark wurde der Gott durch die Macht der Erde, die kalte See und heiliges Opferblut (des Ebers Blut?); besser war er als alle, als Herrscher war er der Hehrste, allen Geschlechtern der Menschen durch Verwandtschaft vereint (Hyndl. 36—40).

Die neun Meerfrauen, die als Heimdalls Mütter gefeiert werden, die am Saume der Erde wohnen, wo der Himmel auf ihr zu lagern scheint, und den Sohn aus der kühlen See nähren, sind wahrscheinlich die neun Töchter Ægis. Die Neunzahl der Mütter ist vielleicht nichts anderes wie die Neunzahl von Benennungen der einen Mutter, der Göttin des Meeres. Mit ihr hat der höchste Gott der lichten Himmelshöhe Odin (eigentlich Tius) den Sohn Heimdall gezeugt, den am Horizont aus dem Meere aufsteigenden Gott des Frühlichtes, und als solcher heißt er Heimdall „der über die Welt Leuchtende“ oder „der Hellglänzende“. Darum liegt auch

sein Wohnsitz gegen den Aufgang, die lichte Ostgrenze der Erdscheibe, entgegen der Wogenklippe und dem Alpenfels im Westen, wo er mit Loki um das Halsband der Freyja kämpft (s. u. Loki; vgl. S. 228).

Heimdall heißt bei den Skalden Lokis Gegner, Sucher des Halsbandes der Freyja, Besucher der Wogenklippe und des Alpensteins, wo er mit Loki um Brisingamen stritt (Sk. 8), und Loki wird als Dieb des Brisingamen und als Heimdalls Gegner bezeichnet (Sk. 16). Loki hat mit Einbruch der Abendröte der am Morgen erschienenen Sonnengöttin ihr Halsband, die Sonne, gestohlen und es an der Klippe des westlichen Meeres verborgen. Aber der allsehende Sonnengott verfolgt ihn mit dem ersten Frühlicht in Robbengestalt, kämpft mit dem gleichfalls in Robbengestalt verwandelten Loki und bringt den Brustschmuck der Sonnengöttin zurück.

Durch Lokis Hand findet Heimdall am jüngsten Tage seinen Tod, und zwar vermutlich durch sein eigenes Schwert „Haupt", das jener ihm entwendet hat. Auch Frey fällt im Kampfe mit Surt durch die eigene Waffe, die ihm bei seiner Werbung um Gerd abhanden gekommen ist. Auch im Baldrmythus scheint das eigene in die Gewalt der finstern Mächte geratene Schwert dem lichten Gotte den Untergang zu bereiten, und endlich begegnet dasselbe Motiv in der deutschen Heldensage bei Rüdiger und im dänischen Liede bei Siward und Brynhild, dem nur sein eigenes Schwert etwas anhaben kann. Den Sinn, der der Bezeichnung von Heimdalls Schwert „Haupt" zu grunde lag, können wir nicht mehr sicher erschließen; aber die Deutung „Hauptschwert" kommt ihm wohl sehr nahe. Die rätselhafte Stelle, die allein Heimdalls Schwertmythus enthält, lautet: „Heimdalls Schwert heißt „Haupt"; so ist gesagt, daß er von einem Manneshaupte durchbohrt ward. Davon ist in Heimdalls Zauberliede gesagt, und dann wird „Haupt" der Tod Heimdalls genannt; denn das Schwert ist des Mannes Tod" (Sk. 8, 67). In den Worten „Heimdall fiel durch ein Manneshaupt" wurde der Eigenname „Haupt", der den Namen des Schwertes enthielt, nicht nur appellativisch gefaßt, sondern die Spielerei wurde durch den Zusatz „eines

Mannes“ auf die Spitze getrieben und dadurch fast unverständlich gemacht; gemeint aber war in tieftragischer Ironie der Untergang des Gottes durch sein eigenes lichtes Schwert. Gretti, der Starke, von Island will sagen: „Ich muß meinen Kopf retten, so rette ich mein Leben“ (Grettis S. K. 63_7), statt dessen umschreibt er: „Ich muß „Heimdalls Schwert“ retten“. Der moderne Geschmack findet an diesen dunkeln, mühsam zu erratenden Wendungen wenig Freude, aber dem Norden behagten diese spitzfindigen, änigmatischen Spielereien sehr. Vermutlich hat der Schwertmythus, der freilich, als die Edden zur Aufzeichnung gelangten, wohl schon längst verschollen war, so gelautet: Heimdall, der gute und starke Gott, der Vertreter des Positiven, führt gegen Loki, den Vertreter der Negation, und dessen Genossen das überlegene, vorzüglichste, das Hauptschwert. Aber der ewig schlaflose Wächter der Götter läßt sich einmal pflichtvergessen von Loki beschleichen, und sein Schwert wird mit dem des Gegners vertauscht. Mit gewechselten Waffen stehen dann Heimdall und Loki gegenüber und fechten den letzten Kampf aus, indem beide einander fällen.

Der Gott der Frühe ist der Gott des Werdens überhaupt. So wird er auch zum Vater oder vielmehr Neubegründer des Menschengeschlechtes, indem er den Unterschied der verschiedenen Stände, der Unfreien, Bauern und Edeln, begründete (Vǫl. 1). Die Menschen heißen „Heimdalls Kinder“ oder kürzer „Söhne des Tages“ (Sigdr. 3; Am. 62_6). In einem norwegischen Liede (Rígsþula), das kurz nach 890 entstanden ist, nachdem Harald Haarschön sich ganz Norwegen unterworfen und sich um die Hand der dänischen Prinzessin Ragnhild beworben hatte, wird das Königtum als die vollkommenste Staatsverfassung verherrlicht und der König als der, der über allen andern Ständen steht, als der oberste Herrscher im Reiche; er stammt von den Göttern ab und darf um die Tochter eines mächtigen und berühmten Königs freien. Unter dem Namen Rig, d. i. Fürst, tritt Heimdall auf, wie auch Frey „Herr, Fürst“ bedeutet, und vererbt seinen Namen auf seinen edlen Sohn, den Jarl, und weiter auf dessen zum

Könige bestimmten jungen Sohn. Im Grunde ist aber Rig = der junge König niemand anders wie Harald Haarschön.

Als Rig wandelte einst Heimdall, der wackere, weise Ase, rüstigen Schrittes auf grünen Wegen den Strand entlang. In einer Hütte fand er ein Ehepaar am Herde, Ai und Edda („Urgroßvater" und „Urgroßmutter"). Mit Schrotbrot, voll von Hülsen, und Suppe bewirtete ihn Edda, der Wirt aber trat dem Gaste seine Stelle im Ehebette ab, wie er sonst in isl. Sagas ihn in das Bett der Tochter wies. Drei Nächte blieb der Gott. Neun Monate darnach gebar Edda einen Knaben von gelber Hautfarbe und schwarzem Haar „Knecht", von dem das Geschlecht der Sklaven stammt. — Rig wanderte weiter und fand in einem Hause, das ihnen eigen gehörte, „Großvater" und „Großmutter"; der Mann hieb Holz zum Webebaume, die Frau führte den Faden zu feinem Gespinst. Mit vollen Schüsseln und gekochtem Kalbfleisch ward der Fremdling bewirtet. Wieder blieb er drei Tage, und nach neun Monaten genaß „Großmutter" eines Sohnes „Karl" mit rötlicher Haut und blondem Haar. Während „Knecht" mit roher Kraft nur Bast binden, Bündel schnüren und Reiser tragen lernte, zähmte „Karl" Stiere und zimmerte Pflüge, stellte Häuser und Ställe her und besorgte das Feld: von ihm stammt der Stand der Bauern. — Weiter wanderte der Gott und gelangte zu einer Halle, in der auf bestreutem Estrich „Vater" und „Mutter" saßen; der Hausherr schnitzte am Bogen und schäftete Pfeile, in lichtblauem Kleide mit langer Schleppe schmiegte sich die Hausfrau an ihn. Mit schneeigem Linnen ward für den Gast der Tisch gedeckt, Geflügel aufgetragen und in silbernen Kannen der Wein kredenzt. Auch hier verweilte der Gott drei Tage, und nach neun Monaten gebar „Mutter" einen Knaben mit weißen Wangen und glänzenden Augen, den lichtgelockten „Jarl" (den Edling), der schon jung Schild und Lanze schwingen, Bogenspannen, Wurfspeer schleudern, Hunde hetzen und Hengste reiten lernte. Rig kam selbst und lehrte ihn Runen, gab ihm seinen Namen Rig, ihn damit als Sohn anerkennend und schenkte ihm Land und Leute. Rig-Jarl schwang das Schwert, wirbelte den Speer und tummelte das Roß; er färbte die Walstatt und fällte die Feinde, spendete den Seinen Geschmeide und Schmuck. Sein jüngster Sohn war Kon („Sprößling"); wie sein Name andeutet, sollte er König werden. Der König übertraf noch seinen Vater in der Runenkunst, er verstand die Stimmen der Vögel, stillte Meer und Feuer, machte Schwerter stumpf und vereinte in sich die Kraft von acht Männern. Durch Röhricht und Wald ritt der junge König, da rief ihm vom hohen Baume eine Krähe zu, die Dänenkönige zu bekriegen und von ihnen eine Tochter heimzuführen: ihre Augenbrauen seien klarer, ihre Brust leuchtender und ihr Hals weißer als der reine, frischgefallene Schnee.

Hier bricht leider das sozial-philosophische Gedicht ab; der Schluß hat wohl berichtet, wie Kon die Hand einer

dänischen Königstochter erringt und sie friedlich als seine würdige Gemahlin heimführt.

Höni.

Wirr und wunderlich lauten die Nachrichten über Höni, und dennoch muß er in der ältesten Zeit von großer Bedeutung gewesen sein.

In einem alten kosmogonischen Gedichte wird erzählt, wie die Göttertrias Odin, Höni und Lodur die ersten Menschen am Lande findet, wenig vermögend, schicksalslos. Odin gab den Atem, Höni die Seele, Wärme gab Lodur und blühende Farbe (Vǫl. 17, 18). Seltsam stimmt dazu die Rolle, die Höni nach dem Kriege zwischen Asen und Wanen spielt:

Die Wanen schicken den reichen Njörd und Frey, seinen Sohn, den Gegnern als Geisel zu. Die Asen aber entsenden den Höni, der ein großer und sehr schöner Mann war, zum Häuptling wie geschaffen, und mit ihm als Gefährten den weisen Mimi. Als Höni nach dem Wanenheim kam, wurde er sogleich zum Häuptling gemacht; Mimi aber mußte ihm alle Ratschläge erteilen. Und wenn sich Höni ohne seinen Begleiter auf dem Thing oder in der Versammlung befand und ihm irgend ein schwieriger Fall vorgelegt wurde, dann antwortete er immer nur: das mögen andere entscheiden! Da merkten die Wanen, daß die Asen sie betrogen hatten; sie nahmen Mimi, schlugen ihm das Haupt ab und schickten es den Asen. Odin aber salbte es mit Kräutern und sang Zauberlieder, daß es nicht faulen konnte (Yngl. S. 4).

Merkwürdigerweise töten die Wanen also nicht Höni, mit dem sie angeführt sind, sondern den weisen Mimi. Der einfältige, ratlose und nebelhafte Höni aber bleibt bei ihnen und taucht in Lodurs Gesellschaft nach dem Weltbrande noch einmal auf. In der neuen Welt mag Höni den Loszweig kiesen, d. h. sich zum Wahrsagen des Loszweiges bedienen, um Segen und Glück dem neuen Geschlechte zu künden, Lodur jedem Labsal gewähren (Vǫl. 63).

So oft die Sage Höni, Odin und Loki auf Wanderung gehen läßt, Höni tritt niemals hervor. Bei dem unglücklichen Abenteuer, das mit der Entführung der Idun endet, und in dem Vorspiele der Sigurdssage, das von der Ermordung Otrs durch Loki, der Buße der Götter und dem Fluche des Zwerges

Andwari handelt, verhält sich Höni durchaus passiv. Auf Hönis enge Verbindung mit Odin deutet seine Benennung bei den Skalden als Odins Gefährte, Begleiter und treuer Freund hin, während die Bezeichnungen „der schnelle Ase“, „der Langfuß“ auf einen natürlichen Hintergrund hinweisen (Sk. 15). In der Dichtung vom Tode des Iwar Widfadmi fragt der König: „Wer war Hrörek unter den Asen?“ und Hörd antwortet! „Er war Höni, der feigste Ase“ (FAS. I_{375}). Eigenartig mutet auch die Benennung an „Nässe-König“ oder „König des Frühlingsglanzes“.

Die norw.-isl. Quellen wissen also nichts von einem aktiven Auftreten Hönis zu berichten, wenn er sich in der Begleitung seiner beiden Genossen befindet, sondern nur von seiner Unentschlossenheit und Unselbständigkeit. In einem anderen Lichte aber erscheint Höni in einem unendlich rührenden und treuherzigen fär. Liede:

Ein Bauer muß mit einem Riesen auf Tod und Leben ein Spiel auf dem Schachbrette wagen und besiegt ihn. Der Riese löst Haupt und Hals damit, daß er jenem ein prächtiges Haus voll reicher Vorräte jeder Art über Nacht hinstellt. Freudig erblickt der dicke Bauer am Morgen das herrliche Anwesen, das er fortan mit Weib und Kind wohlhäbig bewohnt. Abermals spielen Riese und Bauer. Diesmal verliert der Mensch und soll seinen Sohn hingeben, wenn er ihn nicht vor dem Riesen zu bergen vermag. In dieser Not wendet er sich zunächst an Odin, den Asenkönig: flugs steht er an des Bauern Tisch und nimmt den Knaben mit sich fort. Er läßt in einer Nacht einen Acker heranwachsen, und mitten im Acker heißt er den Knaben eine Ähre, und mitten in der Ähre ein Gerstenkorn sein. Der Riese reißt die Ähren aus und zerhaut sie mit seinem Schwerte. Da ruft der Knabe Odin, und der Gott führt ihn zu seinen Eltern zurück. Hierauf wird Höni um Schutz gebeten. Er erscheint sogleich und geht mit dem Jungen an den grünen Strand, allwo sieben Schwäne über den Sund dahinfliegen. Zwei von ihnen setzen sich bei Höni nieder, und dieser befiehlt dem Knaben, eine Feder mitten am Kopfe des einen zu sein. Doch der Riese fängt den Vogel und reißt ihm den Hals entzwei. Aber die Feder schlüpft dem Riesen zum Munde hinaus, Höni ruft den Knaben heran und führt ihn unversehrt dem Vater zu. Nun flehen die Eltern zu Loki. Der Gott erscheint; ehe er aber mit seinem Schützling forteilt, befiehlt er dem Bauer, ein Haus mit einem großen Glasfenster zu bauen und in das Fenster eine große Eisenstange zu setzen. Darauf rudert Loki mit dem Knaben zum äußersten Fischfang auf das Meer hinaus, wie Thor mit dem Riesen Hymi über dessen gewohnte Fischgründe hinausfährt, um die

Midgardschlange zu fangen. Hier angelt Loki drei Flundern und birgt den Knaben mitten im Rogen des letzten als ein Korn. Denselben Fisch erangelt nachher der Riese und zählt jedes Korn im Rogen, aber das rechte schlüpft ihm aus der Faust. Als sie an den Strand kommen, springt der Knabe leicht über den Sand hinweg, so daß man keine Spur von ihm sieht. Der Riese aber, der ihn jetzt erblickt, läuft ihm schwerfällig nach, daß er bis in die Kniee einsinkt. Er rennt in der Hast in das weite Glasfenster und stößt sich den Kopf an der Eisenstange ein. Da ist Loki rasch zur Hand und haut ihm ein Bein ab. Die Wunde wächst aber rasch zu, der Gott muß auch das zweite Bein abschlagen, wirft Steine zwischen den Rumpf und den Fuß, damit sie nicht wieder zusammenwachsen können und haut ihn zuletzt ganz in Stücke. Nun ist der Knabe gerettet, und Loki bringt ihn heim zu Vater und Mutter:

Den Knaben bring ich wieder her:
Zu End ist meine Hut und Wehr.

Zu End ist meine Hut und Wehr:
Erfüllt ist glücklich dein Begehr.

Treu hielt ich, was ich dir verhieß:
Der Riese jetzt das Leben ließ.

Das Motiv von zwei zauberkundigen Gegnern, die ihre Kräfte in einem Verwandlungskampfe auf Tod und Leben erproben, indem sie bald die Gestalt von leblosen Dingen, bald von Tieren und Pflanzen annehmen, ist im Märchen weit verbreitet: der Verfolgte wird zum Ring an der Hand einer Königstochter, der Verfolgende kauft ihr diesen Ring als Mann ab, der Ring verwandelt sich in Gerstenkörner, der Mann in einen Hahn, das letzte Gerstenkorn in einen Fuchs, und dieser Fuchs beißt den Hahn tot (vgl. K. H. M. Nr. 51, 52, 113; s. u. Idun).

Dieses Motiv liegt dem fär. Liede zu grunde. Aber der Anteil der Götter an der Handlung ist sichtlich ihrem natürlichen Wesen angepaßt. Odin, der Asenkönig, wird zuerst um Hilfe angerufen, und als Gott der Fruchtbarkeit ist er gewaltig über die Früchte des Feldes und läßt in einer Nacht ein Getreidefeld heranwachsen. Loki aber, „der Genosse des Walfisches", der Erfinder des Netzes, hat Macht über die Tiere des Meeres, und das schlau Angelegte, die Falle, die dem Riesen gestellt wird, kommt wie überall auf seinen Teil. Höni sind die Schwäne untertan. Alle drei aber sind hilf-

reich und gütig, den Menschen ein Schutz gegen die rohe Gewalt der Riesen.

Was hat aber Höni mit den Schwänen zu tun? Soll es Zufall sein, daß sich die Schwäne um ihn scharen, wenn er wandelt am grünen Strand, und daß ihrer zwei sich auf seine Schultern niederlassen, um seines Geheißes gewärtig zu sein? Die Deutung seines Namens freilich als der „Schwanengleiche“ (*hauhneis, κυκνεῖος), d. h. der Wolkengott ist zu verwerfen. Die Schwäne aber, die mit mächtigem Flügelschlage die Luft durchmessen, sind ein Sinnbild der weißen Wolken, die durch den Luftraum fliegen. Als Gott der eilenden Wolken ist er der schnelle Ase, der Langfuß, d. h. der rasch vorwärts kommt. Auch der Umstand, daß er ohne den Wasserdämon Mimi nichts ausrichten kann und den Windgott Odin auf dessen weiten Fahrten begleitet, deutet auf die Wolke, die aus dem Wasser aufwallt und vom Winde getrieben wird. Wie Höni bei Mimi, so holt sich auch Odin in wichtigen Angelegenheiten bei diesem Rat. Ohne Wasser ist die Wolke machtlos, darum ist Mimi sozusagen Hönis Verstand. Er ist Odins Gefährte, denn die Wolken wandern mit dem Winde, mit ihm Schritt haltend, und der Dritte in ihrem Bunde ist Lodur, der freundliche Gott der sommerlichen Wärme. An Höni, an Lodur und an Odin dachten die Nordleute, wenn sie der Wolken neblichten Flug durch die sommerwarme Luft verfolgten, während der flüchtige Wind rauschend über die Äcker strich. Der Gott, der die Wege der Wolken kennt, thronte hoch oben im Himmel, und darum heißt er vielleicht „der in der Höhe Lebende“ (*Hauhnijaz, zu *hauhni Höhe), und weil die Wolke Feuchtigkeit in sich birgt, aus dem Wasser emporsteigt und sich in Dunst und Nebel auflöst, ist Höni Nässe-König.

Nur aus dem fär. Liede erfahren wir, daß Höni Herr der Schwäne ist, während sie sonst dem Njörd heilig sind. Das mag besondere Vorstellung der Färinger gewesen sein. Mit den lichten Sommerwolken hält der Jahresgott seinen Einzug, und mit der Rückkehr der ersten lichten Tage kamen auch die Schwäne wieder zu den meerumbrausten, einsamen

Inseln. Wenn Höni der Gott ist, der den ersten Frühlingsglanz spendet, so läßt sich sein Beiname „König des Frühlingsglanzes" auch in dieser Beziehung erklären, und es ist verständlich, daß der Singschwan als der erste Zugvogel und Bote des Lenzes, der außerdem für die Färinger uralte mythologische Bedeutung hatte, mit dem Gotte des ersten Frühlingsglanzes in Verbindung gebracht wurde. Die Auffassung Hönis aber als ausschließlich eines Sonnengottes, nicht des Wolkengottes in seiner besonderen Eigenschaft als Herrscher der lichten Frühlingswolken, sondern als eines Wesens, das den ersten Übergang vom Winter zur sommerlichen Jahreszeit angab, wird den sonstigen Zügen nicht gerecht. Die scherzhafte Fabel von seiner Hilflosigkeit unter den Wanen, wenn sie nicht einfach mythologische Erdichtung ist, da Höni im Kreise der Asen allmählich fast in Vergessenheit geriet, und seine Bezeichnung als Feigling unter den Göttern bleiben dunkel. Auch diese Zusammenstellung will nur aus den vielen Etymologien und Erklärungen das Wahrscheinlichste und Glaubwürdigste bieten.

Odin.

Odins Name, Beiname und geschichtliche Entwickelung.

Kein germanischer Gott ist so reich ausgestattet und zeigt ein so viel verzweigtes Wesen wie Wodan-Odin. Der Kampf zwischen Wanen und Asen ist die Erinnerung an einen uralten, besonders in Schweden ausgefochtenen Kultkrieg zwischen dem ältern Freysdienste und dem jüngern, von Deutschland über Dänemark eindringenden Odinskultus. Der Wanenkult ist überwiegend eine Naturreligion; die erzeugenden und dem Menschen wohltätigen Kräfte der Natur werden personifiziert und verehrt. Der Odinsdienst und Asenkult ist dagegen eine mehr anthropomorphische Religion; die menschlichen Kräfte, die als die höchsten galten, d. h. die im stande waren, Macht zu erwerben, Weltherrschaft, werden hypostatisiert und verehrt. Das ist jedoch nicht so zu verstehen, als ob der Mittelpunkt von Odins Wesen etwa in seiner Eigenschaft als Zauberer zu

sehen sei. Sondern auch bei ihm, wie bei allen großen Göttern, ist die Grundanschauung, aus der sich alle Erscheinungen erklären lassen, in der Natur zu suchen. Sein Name, den noch spätere christliche Chronisten mit „furor" übersetzen (Ad. Br. IV_{26}), gehört zur idg. Wurzel vâ „wehen" und ist durch zwei Suffixe gebildet. Germ. *votha wütend, rasend, besessen ist mit lat. vates verwandt (geistig erregt) und bezeichnet nicht nur die stürmische Bewegung der Luft, sondern weist bereits auf das innerliche, geistige Wesen hin (an. óþr Geist, Gesang, Gedicht). Altgerm. *Wôdanaz, ahd. Wuotan, as. Wôdan, ags. Vôdan, an. Óđinn ist die Fortbildung mit dem Suffix-ano. Bereits die Grundbedeutung „leidenschaftliche Anstrengung" zeigt, wie aus ihr ein Gott des Sturmes, des Kampfes und der geistigen Anspannung werden konnte. Seit alter Zeit ist im Germanischen das Wort Sturm von dem Kampfe der Lüfte auf den Kampf der Männer übertragen, und die Schlacht hieß bei den Dichtern „Wetter, Hagel, Sturm, Regen Odins." Durch die Gleichstellung von Geist und Seele mit bewegter Luft wurde der Gott zum Geistesleben überhaupt in Verbindung gebracht: der Windgott wird Toten- und Seelenführer und Urheber nicht nur der Kriegskunst, sondern aller Künste und Wissenschaften.

Kein Gott hat auch nur annähernd soviele Beinamen wie Odin. „Große Klugheit muß der besitzen, der sicheren Bescheid darüber zu geben versteht, welche Ereignisse jede dieser Benennungen veranlaßt haben. Viel Weisheit gehört dazu, dies zu erklären. Manche Veranlassung dazu haben seine Fahrten gegeben" (Gg. 20). Sonderlich poetisch kann man diese Beinamen nicht nennen, aber sie sind volkstümlich und zeigen so ihren Ursprung aus dem Glauben des Volkes. Sie mögen eigentlich „Sondergötter sein", der Verlarvung, des Windstoßes, des Schreckens, des Bebens u. s. w. – denn ihnen allen ist die enge Begrenztheit des Begriffes oder die ausschließliche Geltung für je ein besonderes Vorkommnis und die begriffliche Durchsichtigkeit der Benennungen eigen — aber sie alle sind an den persönlichen Gott angeknüpft, sind völlig mit ihrer Tätig-

keit in ihm aufgegangen und haften so fest an ihm,
trotz der veränderten Gestaltung Odins weiterleben.

Über das Alter des Odinsglaubens im N
bestehen verschiedene Ansichten. Wenn er etwa u
oder 600 nach dem Norden eingewandert sein sollte, s
die 300 oder 200 Jahre, die zwischen der Einwanderun
dem Beginne der nordischen Geschichte liegen, Zeit gen
ihn sich entwickeln und so gestalten zu lassen, wie w
da finden. Der Weg dieser Einwanderung kann nu
Sachsen nach Skandinavien über Dänemark erfolgt sein;
mark hat zuerst die Odinsverehrung angenommen, un
hier ist sie dann zu den übrigen nordischen Völkern g
Noch in später Zeit erscheint Odin den Skandinavie
der eigentliche Sachsengott (FMS V_{235}), und eine Erin
daran mag in dem euhemeristischen Berichte Snorris
die Einwanderung des Asen Odin mit den andern G
in die Nordlande enthalten sein, wonach Odin von S
land nach Fünen und Seeland gekommen sei (Yngl.
Vorrede zur Edda 10, 11). Neben den uralten Kult
Lund, Ringsted, Hleidra, Wiborg treten neue, dem O
weihte Heiligtümer: Odinswe (jetzt Odense) in Füne
Onsved in Schonen, Onsted, Onsberg, Onsild u. a. in J
häufig tritt Odin im dän. Volksglauben als Schützer der
auf. In Schweden sind nach Odin benannt: Onsåker,
åker, Odenfors, Onsike, Onslunda, Onsala, Odensjö, Od
Odensvalla, Odensvi. In Norwegen begegnen neben
mit Thor zusammengesetzten Städtenamen 10 solch
Odin, und zwar weit über das ganze Land zerstreut.
Verehrung Odins als des höchsten Gottes im südl. Skandi
festen Fuß gefaßt hatte, wurde ihm von den nördlichen Stä
den Gauten in Schweden, der Beiname Gaut = der
oder Gautaty = Gott der Gauten, beigelegt.

Der Weg von Sachsen über Dänemark ist der
geschichtlich mögliche, da die Verbindung zwischen
dinavien und England erst in den letzten Jahrzehnte
800 begann; von England ist also die Odinsverehrung
ausgegangen, um so weniger, als England da schon

christlich geworden war. Bis die Einwanderung Wodans in den Norden erfolgte, war Odin nach dem Friedensschlusse der Wanen und Asen zwar auch schon Oberhaupt der geeinigten Götterwelt, aber im wesentlichen doch noch Naturgott. Bei den Istwäonen am Rheine hatte sich Wodan zu einem Kulturgott im höchsten Sinne des Wortes aufgeschwungen. Er war bereits der fürstliche, dichterische, siegreiche Gott geworden, wie ihn die Gedichte des Nordens so prächtig schildern. Er war Gott des Zaubers und der Heilkunde, des Wissens und der Dichtkunst. Diese istwäonische Vorstellung von Wodan als der Verkörperung jedes geistigen Strebens wurde geraume Zeit vor 800 — auf ein bestimmtes Datum wird man vorläufig lieber verzichten — auf den nordischen Odin übertragen, und erst dadurch wurde er in Wahrheit das Oberhaupt der Welt, der unbestrittene Götterherrscher und Göttervater. An seinen Namen werden die tiefsinnigsten Mythen geknüpft, von der Erfindung der Runen und Erlangung des Dichtermetes. Ausschließlich selbständiges Eigentum des Nordens ist die weitere Entwickelung Odins, des Erhalters, im Gegensatze zu Loki, dem Zerstörer; und dieser Gedanke, als das Heidentum zu Ende ging, der herrschende, ist die ergreifendste Vorstellung, die in der Tat die oft mißbrauchte Bezeichnung tragisch verdient.

Odin als Naturgott.

Odin vermag alle möglichen Gestalten anzunehmen: darum heißt er Fjölni „der Vielgestaltige“, Swipal „der Veränderliche“, Grim und Grimni „der Verlarvte“, Thudr „der Dünne“, Har oder Hawi „der Hohe“. „Odin wechselte die Gestalt, da lag der Körper wie schlafend oder tot, er aber war da Vogel oder Tier, Fisch oder Wurm und fuhr in einem Augenblick in fern gelegene Lande, in seinen Geschäften oder in denen anderer“ (Yngl. S. 7; S. 69). Als Fährmann nimmt er die Leiche des Sinfjötli auf und verweigert Thor die Überfahrt. Als Heerführer naht er Rind, um ihre Liebe zu gewinnen, das Antlitz mit einem Hute bedeckt, um nicht durch sein Aussehen verraten zu werden; als Gold-

schmied macht er seine wahren Züge durch täuschende Schminke unkenntlich; das dritte Mal erscheint er als gewandter Reiter, denn „einstmals verstanden es die Zauberkundigen (= Götter) aufs trefflichste, ihre Züge zu verwandeln und sich in verschiedener Gestalt zu zeigen: neben der natürlichen Erscheinung konnten sie das Aussehen von jedem beliebigen Alter annehmen"; endlich legt er Mädchenkleider an und sucht als unermüdlicher Wanderer die Geliebte auf (Saxo 78 ff.). Um einen Trunk von Suttungs Met zu erhalten, verdingt er sich als Knecht; er verwandelt sich in eine Schlange und schlüpft zur schönen Gunnlöd; er nimmt Adlergestalt an und entflieht, als er mit Hilfe der Tochter den Dichtermet erlangt hat. Die Schlange ist das symbolische Tier der unterirdischen Mächte, und unter Odins Beinamen werden zwei Schlangennamen aufgeführt, Ofni „der Verflechter" und Swafni „der ewigen Schlummer, den Tod Bringende": die Langobarden verehrten ihn unter dem Bild einer goldenen Schlange (V. Barbati). „Der alte Adler", „Adlerköpfig", sind Beinamen, in Falkengestalt entflieht er König Heidrek.

Mit dem Glauben an die zauberische Fähigkeit des Gestaltenwechsels hängen vielleicht seine Raben zusammen. In vielen Sagen schlüpft die Seele des Schlafenden als Hauch oder Schlänglein aus dem Munde und erfährt dabei allerlei Traumerlebnisse. Odins Raben waren wohl ursprünglich ein Rabe, und dieser eine Rabe ist Odins Seele. Dem Schlafenden fliegt die Seele als Rabe aus dem Munde und kehrt beim Erwachen in ihn zurück; der Zauberer schickt die Seele als Raben über alle Welt. Bei Snorri heißt es noch ausdrücklich, daß der Gott am Morgen seine Raben ausschickt, und daß sie vor dem Frühstück zurückkehren — vielleicht eine dunkle Erinnerung daran, daß sie einmal des Morgens, d. h. wenn er erwacht, wieder zu ihm kamen (Yngl. S. 7; 264).

In Odins Erscheinung ist der natürliche Hintergrund noch deutlich zu erkennen. Der Gott ist von hoher Gestalt, und ein langer Bart wallt auf seine Brust herab (Harbard „Graubart"; Langbard, Sidskegg, Sidgrani „Langbart"; Hross-

harsgrani „Roßharbärtig“; Grani „der Bärtige“). Gleich vielen germanischen Königen trägt der Himmelskönig die Fülle des Haares auf dem Haupte und läßt als Königstracht sein Haar reich herniederhängen (Egils S. V. 58). Ein weiter, wallender, schwarzer oder dunkelblauer Mantel fliegt um seine Schultern: man erkennt darin leicht das nächtliche, wolkenbezogene Himmelsgewölbe wieder; darum heißt Odin Heklumann „Hackelberend“. Tief in die Stirn ist sein breitkrämpiger Schlapphut gedrückt, der Wolken- oder Nebelhut: Hött „Hut“, Sidhött „Schlapphut“. Schrecken geht vor ihm: Skilfing „der Erschrecker“; von den heftigen Windstößen trägt er den Namen Hnikud oder Hnikar „Stoßer“, von ihren verderblichen Folgen: Geigud „Schädiger“, Bölwerk „Übeltäter“, von ihrem Heulen: Hropt „Rufer“, Hrjot „Brummer“, Jalfud „Rauscher“, Brimafeng „Brandungsverursacher“, Hjaldrmognud „Geräuschmacher“, Thund „Lärmer“; Dörrud „Beber“, Wafud „der hin und her Schwebende“ bezeichnen ihn einfach als Windgott.

Altgermanische Vorstellung muß Odins Einäugigkeit sein; nur darf man sie nicht aus dem Tageshimmel, sondern eher aus dem nächtlichen Himmel erklären: der unter den Wolken hervorzuckende Blitzstrahl erinnert an das Leuchten eines von einer Wolke als einem Hute beschatteten Auges, oder man denkt an das Ochsen- oder Sturmauge, die runde Öffnung einer sturmverkündenden Wolke. Vielleicht meint Odins Beiname Har ursprünglich einäugig (got. haihs) und hat die Bedeutung „der Hohe“ erst spät erhalten. Bei Saxo ist Odin ein alter Mann, auf einem Auge blind. Als ein Greis, außergewöhnlich groß, aber einäugig, in einem rauhen Mantel, lehrt er Harald die Kriegskunst. Als Gest der Blinde besucht er König Heidrek. Als alter, einäugiger Bauer nimmt er Hrolf Kraki auf (K. 46). Nach junger Sage fährt eine Riesin in die Unterwelt und findet den König der Finsternis, der ihr als Odin erscheint, denn er war einäugig (Egils S. ok Asm.). Die Erinnerung an Odins Einäugigkeit hat sich lange in die christliche Zeit hinein erhalten. Noch um 1180 ruft Thorbjörg, indem sie dem Sturla Thordarson nach dem

Auge stößt: „Warum soll ich dich nicht möglichst ähnlich dem machen, dem du möglichst ähnlich sein willst? das aber ist Odin“ (Sturl. S. II_{35}). Die späteren tiefsinnigen Mythen über den Anlaß, bei dem der Himmelsgott sein Auge verlor, werden unten besprochen (s. Mimi). Als einäugiger Himmelsgott heißt er Bileyg „der Mildäugige“ und Baleyg „der Flammenäugige“. Wiederholt wird Odins Erscheinung beschrieben; während aber die dänische Heldendichtung den Gott sich in seiner göttlichen Gewalt offenbaren läßt, tritt Odin in der isl. Sage verkleidet, als unscheinbarer Wanderer auf:



Fig. 7.

Er hat einen gefleckten Mantel um, ist barfuß und trägt Linnenhosen, die am Bein zusammengeknüpft sind: in der Hand hat er ein Schwert (Vol. S. 3). In der Schlacht tritt Sigmund ein Mann gegenüber mit tiefherabreichendem Hut und blauem Mantel, der hatte nur ein Auge und trug einen Speer in der Hand (a. a. O. 11). Er trägt einen grünen Kappenmantel und blaue Hosen, hoch hinaufreichende und an den Schenkeln zusammengeknüpfte Schuhe und hält einen belaubten Zweig in der Hand (Norn. S. 5).

Bei der Kirche Vendel im nördlichen Uppland (Abbildung 7) hat man einen Helm aus der jüngeren Eisenzeit gefunden. Auf ihm ist ein kriegerisch gerüsteter Reiter mit seinem Roß dargestellt, auf dem Haupte den Helm, in der Linken den Schild, in der Rechten den Speer, vor ihm bäumt sich eine Schlange empor, zu Häupten des Reiters fliegen zwei Raben: mit hoher Wahrscheinlichkeit ist der Reiter niemand anders wie Odin.

Wie Wodan in Deutschland, so stürmt Odin im Norden auf seinem schnellen Rosse durch die Luft, in der Hand den Speer. Odin heißt Atrid „der (zum Angriff) Herbeireitende“ und Frarid „der hurtige, rasche Reiter.“ Sleipni „Läufer, Springer“ ist der Name des Rosses.

Auf seinem Rücken unternimmt Odin den Ritt in Hels Reich, und Hermod macht ihm das Wagnis nach. Sleipni ist das rascheste aller Rosse (Grímn. 44); der achtfüßige graue Hengst ist von dem Pferde des riesischen Baumeisters mit dem in eine Stute verwandelten Loki gezeugt (Hyndl. 42; Gg. 15, 34, 42). Einst setzte sich Odin auf sein Roß und ritt nach Riesenheim. Hrungni bemerkte verwundert den Reiter, der mit goldenem Helme durch Luft und Meer ritt, und meinte, daß er ein außerordentlich gutes Pferd habe. Odin wollte um seinen Kopf wetten, daß bei den Riesen nicht ein ebenso treffliches Roß zu finden wäre; Hrungni erwiderte, daß sein eigener Hengst noch um vieles stärker wäre. Da sprengte Odin so geschwind voraus, daß er immer vor dem Riesen die Spitzen der Hügel erreichte (Sk. 17). Ein hohes oder weißes Roß lenkt er bei Saxo (66). In Gestalt eines alten einäugigen Mannes entführt er den flüchtigen Hadding in seine Wohnung, erquickt ihn und bringt mit seinem Rosse den Jüngling nach seinem früheren Aufenthaltsorte zurück. Da warf Hadding voller Verwunderung über den Vorgang einen forschenden Blick durch die Lücken des Mantels, in den ihn der Alte eingehüllt hatte, und sah, wie den Hufen des Hengstes das Meer sich als Pfad bot (Saxo 23/24). Der Reiter zu Pferde wird in den Volksrätseln häufig durch die Zahl der summierten Glieder gekennzeichnet; indem dafür Odin und sein achtbeiniges Roß eingesetzt wurde, entstand eine hübsche Pointe mit einem überraschenden Zahlenverhältnisse: Odin fragt König Heidrek: „Wer sind die zwei, die zehn Füße haben, drei Augen, doch einen Schwanz?“ Aber der König ist um die Deutung nicht verlegen: „Das war damals, als Odin das Roß Sleipni ritt; dieses hatte acht Füße, Odin aber zwei, und sie hatten zusammen drei Augen, Sleipni zwei, Odin aber eines.“

Man dichtete Sleipni doppelt soviel Beine an wie einem gewöhnlichen Pferde, um seine zauberhafte Schnelligkeit zu bezeichnen. Nach natursymbolischer Auslegung ist Sleipni der Wind, auf dem Odin einherstürmt. Der Weltbaum wird „Esche des Rosses Odins“ genannt, und Sleipni selbst wird umschrieben mit „Roß des Furchtbaren, des Ygg.“ Die acht Beine weisen auf die acht Richtungen der Windrose hin; zwischen den Ästen des äthergewohnten Baumes hat der Gott sein Windroß bei ruhigem Wetter angebunden und läßt es daselbst traben und weiden. Ein seltsames, aber echt nordisches Bild!

Wie in Deutschland der Rodensteiner, wenn ein Krieg bevorsteht, bei grauender Nacht aus seinem Schloß auszieht, mit Roß und Wagen, mit Heer und Hunden, in lustigem Getös und Jagen, hörbar, aber nicht sichtbar, so glaubten

die Schweden, Odin lasse sich oft vor dem Beginne großer Kriege sehen (Yngl. S. 10). Eine Königssage des 13. Jhd. aus Norwegen erzählt (FMS IX_{55}):

Es geschah eines Abends, daß ein Mann zu einem Schmiede geritten kam, ihn um Herberge bat und ihn sein Pferd beschlagen hieß. Der Hauswirt sprach, das könne wohl sein; sie standen auf, als es noch lange vor Tag war, und fingen an zu schmieden. Der Wirt fragte: „Wo warst du die vorige Nacht?" „Nördlich in Telemarken", sagte der Gast. Der Schmied sprach: „Du mußt ein gewaltiger Lügner sein, denn das kann unmöglich wahr sein". Da begann er und schmiedete, aber die Arbeit gelang ihm nicht, wie er wollte. Er sagte: „Nie ging es mir früher so mit dem Schmieden". Der Gast sprach: „Schmiede du so, wie es selber werden will", und es wurden daraus größere Hufeisen, als er vordem gesehen hatte, und da sie dem Pferde paßten, beschlugen sie es. Da sprach der Gast: „Du bist ein unverständiger und unweiser Mann, warum fragst du um Nichts?" Der Schmied sagte: „Was für ein Mann bist du? Woher bist du gekommen? Wohin willst du gehen?" Er antwortete: „Von Norden bin ich aus dem Lande hergekommen, und hier habe ich mich nun lange in Norwegen aufgehalten, und ich habe jetzt vor, südwärts ins Schwedenreich zu fahren, und lange bin ich jetzt auf Schiffen gewesen, aber nun muß ich mich auf einige Zeit ans Pferd gewöhnen." Der Schmied sprach: „Wohin gedenkst du heute Abend?" „Weit, weit nach Süden" sagte er. „Das kann nicht wahr sein, sagte der Hauswirt, das kann man kaum in sieben Tagen reiten." Er stieg da aufs Pferd. Der Wirt fragte: „Wer bist du?" Er entgegnete: „Hast du den Odin nennen hören?" „Ich habe ihn nennen hören." „Hier kannst du ihn jetzt sehen, und wenn du dem nicht glaubst, was ich dir gesagt habe, da sieh nun, wie ich mit meinem Pferd über den Zaun setze." Das Pferd hufte da. Er gab ihm die Sporen, und das Pferd setzte über den Zaun und berührte ihn nicht; sieben Ellen hoch war der Zaun, und er sah ihn seitdem nicht mehr. Vier Tage später aber fand eine große Schlacht statt.

Ebenso erscheint Odin, wenn er auch nicht ausdrücklich genannt wird, auf seinem grauen Rosse kurz vor der Ermordung des edlen Njal am 3. Sept. 1011 (Nj. 125):

Ein Mann ging in der Nacht ins Freie und hörte ein Gekrach, so stark, daß ihm Himmel und Erde zu beben schienen. Er sah einen feurigen Ring, und im Ringe einen Mann auf grauem Rosse. Dieser Mann ritt kräftig und sauste darum schnell daher. In der Hand führte er einen lodernden Feuerbrand. Der Mann ritt so nahe an den Zuschauer, daß dieser ihn deutlich erkennen konnte und sah, daß er schwarz wie Pech war: auch hörte er ihn folgende Strophe mit kräftiger Stimme sprechen:

Ich reite ein Roß mit reiffarbiger Mähne
mit nassem Stirnhaar, ein Böses stiftendes.
Glut ist an den Enden, Gift ist in der Mitte.

Dann schien es ihm, als ob der Reiter den Brand ostwärts nach den Bergen vor sich hinwerfe, und als ob so großes Feuer dagegen emporstiege, daß er gegen das Gebirge hin vor sich nichts sah. Der Mann schien ihm ostwärts unter das Feuer zu reiten und dort zu verschwinden. Darauf ging der Zuschauer ins Haus zurück zu seinem Lager und verfiel in langandauernde Bewußtlosigkeit. Dieser „Geisterritt" aber deutete auf wichtige Ereignisse.

Wie Baldr einen mit zwei Pferden bespannten Wagen besitzt (Saxo 74), wie Frey, Frotho und die Odinssöhne im Wagen fahren, so heißt Odin selbst „Freund der Wagen" (Snt. 22). Bei den alten Göttern und den alten Königen kehrt gleichmäßig der Zug wieder, daß sie zu Wagen gereist sind.

Den nächtlichen Gott des Sturmes umbellen Hunde, die Windstöße, und Raben, die unheimlichen Vögel der Nacht, umflattern ihn.

Schwarz, wie ein Rabenflügelpaar,
Schlägt wild im Sturm sein nasses Haar (Ibsen, Brand).

Wohl kennt die Volkssage noch heute die Hunde als seine Begleiter, aber dem kriegerischen Gotte ziemen mehr die Tiere des Walfeldes. Wenn die Schilde ertönen, freut sich der schlanke Wolf im Walde und der wolkendüstere Rabe; denn sie beide wissen, daß ihnen die Kriegerscharen Gefallene in Fülle verschaffen; ihnen fliegt auf feuchten Schwingen der Adler eilend nach, Aas verlangend, und der Schwarzgekleidete, Horngeschnäbelte singt das Schlachtlied. Geri „der Gierige" und Freki „der Gefräßige" heißen Odins Wölfe, die zu seinen Füßen in Walhall kauern; ihnen gibt er die Speise, die auf seiner Tafel steht; denn er selbst bedarf keiner Nahrung; Wein — die nur großen Königen erreichbare Einfuhrware — ist für ihn zugleich Speise und Trank (Grímn. 19; Gg. 38). Diese ganze Angabe ist deutlich nicht Volksmythus, sondern individuelle Dichtererfindung

Fester wurzeln im Bewußtsein des Volkes die Raben, nach denen Odin „Rabenase", „Rabengott", „der die Raben

Befragende“ heißt; von seinen Schultern fliegen zwei Raben, Hugin zu den Gehängten, Munin zu den Leichen (Hdr. 6; Sn. E. II $_{142, 417}$).

Hakon Jarl, der mit besonderer Ergebenheit Thorgerd, Irpa und Thor verehrt, der ersteren sogar seinen Sohn opfert, betet doch auch zu Odin. Auf seiner Rückreise von Dänemark i. J. 974 kam er nach Gautland, um von da weiter über Land zu reisen. Da veranstaltete er ein großes Opfer, um ein günstiges Vorzeichen zu bekommen. Da kamen zwei Raben geflogen und schrieen laut. Das nahm der Jarl für ein Zeichen, daß Odin das Opfer angenommen, und es sei für ihn Zeit und Stunde, zu fechten (Heimskr. Ol. S. Tr. 28). Ein zeitgenössischer Skald dichtete darüber: „Der siegreiche Jarl ging zur Erforschung der Zukunft auf das Feld; der Krieger bekam günstige Zeit zur Schlacht: der Kämpfer sah starke d. h. Weissagung gebende Raben; dieser Beschützer der Stäbchen des Opferblutes [d. h. der Förderer der heidnischen Opfer = Hakon] wollte das Land der Gauten verheeren (Vkl. 21). Odin selbst belehrt Sigurd, daß es heilbringender Angang für die Helden sei, wenn sein heiliger Vogel, der schwarze Rabe, sie umschwebe (Reg. 20). Als der Entdecker Islands, Floki, von Shetland aus das ferne Eiland suchte, hatte er drei Raben an Bord, die er auf dem Meere fliegen ließ: der erste flog über den Hintersteven zurück nach dem Abfahrtslande, der zweite stieg in die Höhe und kam wieder aufs Schiff, der dritte aber flog über den Vordersteven in der Richtung fort, in der sie dann auch das Land fanden. Diese Verknüpfung mit der — auch in der Bibel gestreiften — „Rabenpost“ kennzeichnet Odin als Gott der Seefahrer (S. 271). Wenn sich der Rabe auf den Schiffssteven setzte, wußte man, daß Kampf bevorstand. Unter dem Rabenbanner, einer frei an einer Stange angebrachten Rabenfigur, gingen die Nordleute in den Krieg. Noch i. J. 1016 führte das dänische Heer in der Schlacht bei Ashington, durch die England unter die Krone Knud des Großen kam, das alte Rabenbanner. In der Nacht vor der Schlacht auf Grathahede i. J. 1157 rät Herzog Knud d. H. seinem Sohne Waldemar im Traume, da seine Scharen zu versammeln, wo am andern Morgen die Raben hinflögen (Knytl. S. 117; Saxo 497).

Die Sprache der Vögel zu verstehen, gilt als höchste Weisheit. Sie setzen sich auf die Schultern ihres Lieblings und raunen ihrem Günstling jede Kunde ins Ohr (K. H. M. Nr. 21, 33). Daraus schuf die nordische Dichtung, deren abstrakte Namen schon ihren spätern Ursprung verraten, die wunderschöne Vorstellung:

Auf Odins Schultern sitzen zwei Raben, die ihm alle Begebenheiten, die sie sehen oder hören, ins Ohr sagen; sie heißen Hugin „der Gedanke“ und Munin „das Gedächtnis“. Diese sendet Odin früh am Morgen aus,

um durch alle Welt zu fliegen, und zur Frühstückszeit kehren sie zurück: auf diese Weise wird der Gott allwissend. So heißt es im Liede:

Über Midgard müssen Munin und Hugin
fliegen Tag aus, Tag ein;
ich fürchte, daß Hugin heim nicht kehre,
doch sorg' ich um Munin noch mehr
(Grímn. 20; Gg. 38; Yngl. S. 7).

Zur altertümlichen Ausrüstung des Gottes gehört sein Speer: es ist der Blitz, den er aus der dunklen Wolke hervorschleudert. Aber frühzeitig ward die Waffe Symbol des Toten- und Schlachtengottes. Er heißt Gungni; heilige Runen sind auf seine Spitze eingeritzt (Sigrdr. 17). Ihn schleudert Odin und schießt ihn unter das Volk bei dem ersten Kriege, dem der Asen und Wanen, ihn schwingt er in der Hand, als er beim letzten Kampfe gegen den Wolf losstürmt. Kunstreiche Zwerge haben ihn geschmiedet, und wie die unwiderstehliche Waffe, die im Märchen so oft vorkommt, hält der Speer niemals im Stoß inne (Sk. 33).

In vielen Berichten lebt der Speerwurf als Symbol der Ankündigung des Krieges fort. Aus seinem Flug ergab sich ein Anzeichen über den Ausgang der Schlacht. Durch seine Entsendung ward das gesamte feindliche Heer dem Walgotte geweiht. Odin hebt gegen Sigmund den Speer empor, und als der König kräftig haut, trifft das Schwert auf den Speer, zerspringt in zwei Stücke, und der König fällt. Odin tritt Asmund mit seinem Speer entgegen, und der König stirbt mit 3000 Mann (FAS III_{406}).

Helgi, der Hundingstöter, hat sich Sigrun im blutigen Streit errungen, aber der Vater der Geliebten und ihre Brüder bis auf Dag sind vor seinem Schwerte gefallen. Dag hat dem Schwager zwar Friede geschworen, aber mächtiger als der Eid ist die Pflicht der Blutrache. Dag opfert dem Odin, der Gott leiht ihm seinen eigenen Ger, und Helgi fällt durch die Waffe, gegen die nichts schützt. Als sein eigener Ankläger tritt darauf Dag vor die Schwester: er habe den besten Fürsten der Welt erschlagen. Umsonst bietet er das reichste Wergeld, vergebens wälzt er die Schuld auf Odin; Sigrun verflucht den Bruder (H. H. I, II).

Wenn Odin dem Dag die eigene Waffe für den Kampf mit Helgi leiht, so ist der Sinn: der Gott tötet diesen durch den Blitz.

In der Nacht, ehe Eirik der Siegreiche, König von Schweden, gegen seinen Neffen Styrbjörn schlagen sollte, ging er in den heiligen Hof Odins

Odin ergab sich ihm für den Sieg; er gelobte, nach zehn Jahren sterben zu wollen: die früheren Opfer, die er dem Gott gebracht, hatten diesen ihm freundlich gestimmt. Bald nach jenem Gelöbnisse sah Eirik einen großen Mann mit breitem Hute; der reichte ihm einen Rohrstengel und hieß ihn, denselben über die Schar Styrbjörns mit den Worten zu schießen: „Odin hat euch alle“! Eirik tat also, und als er geworfen, zeigte sich ihm ein Speer in der Luft, der flog über das Volk Styrbjörns und blendete diese und dann den Styrbjörn selbst. So gewann Eirik den Sieg mit Odins Hilfe, Styrbjörn aber und viele der Seinen fielen in der Schlacht (i. J. 988, FAS V s. 250).

Daß wir es mit einem in alter Sitte gefestigten Zauberritus zu tun haben, lehrt folgendes Zeugnis: Bei dem feindlichen Zusammentreffen zwischen Snorri Gode und Steinthor warf letzterer, als Snorris Schar von der Bergschneide herabstieg, „nach alter [heidnischer] Sitte“ sich „zum guten Zeichen“ einen Speer über die Gegner. Der Speer traf einen Verwandten Snorris und machte ihn sogleich kampfunfähig (Eyrb. 44). Dieser Ritus leitet eine Opferhandlung ein: Gizur, Heidreks Ziehsohn, reitet so dicht an die Hunnen heran, daß die Feinde seine Stimme hören können, und ruft ihnen zu:

„Erschreckt ist das Volk, dem Tod verfallen euer Führer,
die Kriegsfahne ist über euch erhoben, feind ist euch Odin.
Ich lade euch nach Dylgja und auf die Dunheide
zur Schlacht zwischen den Jösurbergen;
eure Leichen sah ich im Kampfe.
Möge Odin seinen Speer nach dem Wunsche, den ich spreche, fliegen lassen
(Herv. S. 14).

Hier erscheint der Speerwurf nicht nur als Kriegsankündigung, sondern als eine Opferhandlung für den Totengott. Der Gerwurf ist die menschliche Nachbildung des vernichtenden Blitzes, den der Gott entsendet. In der Erzählung von König Eirik läßt der Gott sogar dem Wurfe seines Günstlings, der mit der Weihung des feindlichen Heeres als Opfer Odins verbunden war, den Wurf seiner eigenen Waffe, des Blitzes, als Gnaden- und Hilfszeichen folgen. Man opferte auch einzelne Männer [illegible] indem man [illegible] mit dem Speere durchbohrte, oder [illegible] man si[illegible] vor ihrem Tode mit der Speers[illegible] der Kr[illegible]rchbohrt oder unmittelbar v[illegible] der Sp[illegible]eritzt wurde,

empfing er das heilige Mal, das den Toten als Odins Opfer bezeichnete, als Opfer dessen, der von den Helden „Herr der Speere“ genannt wurde (Yngl. S. 11). Besonders war es das Blut der Menschen und Tiere, das der Gott empfing. Die Unterirdischen dürsten nach dem Blute. „Gauts [Odins] Opfer“ war deshalb Dichterausdruck für das Blut.

In der heutigen Volkssage Deutschlands und Skandinaviens erscheint der Gott in einer Gestalt, die völlig verschieden ist von der Auffassung der systematisierenden Mythologen des 12. und 13. Jhd. Aber die Übereinstimmung der Volksüberlieferung in beiden Ländern gibt uns die Gewähr ihrer Echtheit und Ursprünglichkeit. Die Nachtseite Wodans-Odins als Herrn der Unterwelt, der Nacht, des Todes ist mit erstaunlicher Zähigkeit bis auf die Gegenwart erhalten geblieben. Der Sturm- und Nachtgott in dunklem, weitem Mantel und mit tief herabhängendem Schattenhute tobt mit seinem nächtlichen Heere durch die Lüfte, von heulender Meute umtost, und verfolgt oder tötet eine Frau oder Tiere, wie Roß, Rind, Eber, Hirsch. Er ist der Gebieter der dunklen Wolken, den die Winde umheulen, der die Nacht über den Himmel treibt, der die Sonne jagt und zerreißt; aber die Sonnenwesen werden immer wieder lebendig, und immer von neuem beginnt die Nachtjagd. Denn die Sonne stirbt nicht, sie wird jeden Morgen neu geboren, um jeden Abend wieder zu vergehen.

In allerdings sehr junger Sage wird erzählt, daß König Odin einmal mit Hõni und Loki zur Unterhaltung in den Wald geritten war. Hier sah er einen goldgeschmückten Hirsch, dem er sofort auf seinem Rosse nachsetzte. Bald verloren ihn seine Begleiter aus den Augen; aber er stieß nach langer vergeblicher Verfolgung des Wildes endlich auf drei stattliche Frauen, deren vornehmste ihn in der Höhle trefflich bewirtete und ihm zwei Raben schenkte, die ihn seitdem begleiteten und ihm alle Neuigkeiten zutrugen (Huldar. S.). In Schonen fährt Oden als nächtlicher Jäger zu Fuß oder zu Roß einher, ein Jagdhorn an der Seite, und einen Speer in der Hand. Er ist ein König der Vorzeit, der auf diese Art, solange die Welt steht, dahin fahren oder jagen muß. Beim Odensee in Schonen soll zur Heidenzeit des Odins Hof gelegen haben. In Schweden führt Odin noch heute den Namen „Nachtjäger“: bei heftigem Sturme „fährt Odins Jagd vorbei“. „Odin jagt“: er braust meist zu Pferd einher, das Gesicht

bedeckt von einem breitrandigen Hute, umbellt von seinen Jagdhunden. Zuweilen hörte man des Nachts zwei Vögel, von denen der eine gröber, der andere feiner schrie: diese werden Odens Jagd genannt, denn es klingt wie von Jagdhunden (S.). Als blinder Riese sitzt Odin auf einer einsamen Insel oder in einer verzauberten Felshöhle und treibt des Nachts sein Vieh auf die Weide; man hört dann helle und dunkle Glocken und das Bellen der Hirtenhunde. Das Volk klagt zwar über den knappen Heuertrag im Herbst, aber Odin schafft, daß sie zur Julzeit für jedes eingefahrene Fuder drei Fuder haben (D. S.).

Das Treiben der Herden wie das Erlegen der Tiere ist ein Ausdruck für das Verschwinden der Sonne am Abend: Odin als Nachtjäger vernichtet die Sonne. So wird auch der Mythus von Sährimni erklärt: Odin und die Geister der Abgeschiedenen verspeisen ihn in seinem unterirdischen Reiche zur Nachtzeit, aber immer wächst er wieder — der Sonneneber kommt täglich immer neu herauf.

Eine eigenartige Prägung hat nach einer schönen Vermutung die Tötung der Sonnenfrau im Mythus von Gullweig erfahren (Vǫl. 21). Gullweig „mit des Gottes Kraft begabt“ ist die Göttin, deren Tränen Gold sind, die schmuckfrohe Menglöd, die goldige Wanengöttin Freyja selbst. Odin hat sie in seine Halle, d. h. die Unterwelt getrieben und sie mit Gerwürfen und -Stichen und dem unterirdischen Feuer scheinbar getötet, aber trotzdem wird sie immer wieder neu geboren. Dieser Mythus von der Verfolgung der Sonnengöttin durch den gerschwingenden Odin ist dann, dichterisch veredelt, in den Mythus vom Wanenkriege verwebt.

Wie hinter der Sonnenfrau, so jagt der nächtliche Gott auch im Sturmgebraus hinter andern weiblichen Wesen her. In Dänemark verfolgt Un (zusammengezogen aus Oden) seine Buhle, die mit langen, großen Brüsten ausgestattet ist, und wenn er sie nicht erreicht, so ist sie erlöst: wenn er sie aber erlegt, hängt er sie, mit ihren langen fliegenden Haaren zusammengeknüpft, quer über sein Ross; bei ihrer Flucht ist sie immer kleiner und kleiner geworden, bis sie zuletzt nur noch auf den Knieen läuft. Die langen gelben Haare deuten auf das gelbgewordene, durch den Sturmgott im Herbste von den Bäumen gejagte Blättergrün; bezeichnend heißt der

Verfolger auf Moen Grönjette „Vernichter des Grüns.“ Das gejagte Weib aber ist die Personifikation der ganzen Vegetation, deren üppige Nahrungskraft und Zeugungsfülle durch die ungeheuern Brüste angedeutet wird, im Herbste wird sie von Tag zu Tag kleiner. König Oden verfolgt als nächtlicher Jäger auch die Waldfrauen (S., S. 128, 140).

An einem Jäger, der nachts auf dem Anstand lag, floh eine Waldfrau vorbei mit großen, über die Achseln geschlagenen Brüsten, und das herabfallende Haar flatterte wild hinter ihr im Winde. Die Jagd geht über Wald und Berg, wie Vogelflug oder Sturmeswehen, ihr folgte ein Jäger mit zwei pechschwarzen Hunden. Bald kam Oden von der nächtlichen Fahrt zurück und hatte das Wildbret erlegt. Die Beine des Weibes hatte er über die Schultern geworfen, ihr Haupt und ihre Brüste schleppten auf dem Boden nach und troffen von Blut, das die Hunde begierig aufleckten.

Aber der grimme Gott der Nacht, des Todes und der Unterwelt — Ygg, Yggjung „der Schreckliche“ heißt er deswegen — beschützt auch das Gedeihen der erdentsprossenen Pflanzen, der Ernte und der Herden. In Schonen und Blekingen ließen die Schnitter eine Garbe für Odins Pferd auf dem Acker stehen. Auf der Insel Moen warf man, wenn eingeerntet wurde, die letzte gebundene Hafergarbe auf den Acker mit den Worten: „Das ist für Odin, das soll er haben Julabends für sein Pferd“! Taten das die Leute nicht, so starb ihr Vieh; auch fürchteten sie, daß sonst der erzürnte Gott die Saaten niedertreten würde. Odin läßt in einer Nacht einen Acker hervorwachsen und heißt den seiner Hut empfohlenen Knaben mitten im Getreidefelde eine Ähre und in der Ähre ein Gerstenkorn sein (S. 252).

Zur Zeit des Königs Domaldi war in Schweden große Hungersnot ausgebrochen, und die Plage wollte gar nicht aufhören. Den ersten Herbst opferten sie in Uppsala Ochsen, als es aber nichts half, den zweiten Herbst Menschen. Im dritten aber wurde auf die Beratung der Häuptlinge der König selbst dem Odin geopfert und mit seinem Blute dessen Altar besprengt (Yngl. S. 18). Ebenso erging es dem König Olaf Tretelgja „Holzaxt“, der die Waldungen hatte ausroden lassen. Auch ihm ward die Schuld beigemessen, als in Wermland eine Hungersnot entstand: denn die Schweden pflegen ihren Königen Fruchtfülle und Fruchtmangel zuzuschreiben. Olaf hatte den Göttern nur wenig geopfert. Das verdroß die Schweden und schien ihnen die Ursache der teuern Zeit. Sie sammelten ein Heer, zogen gegen den König, umringten sein Haus und verbrannten

ihn darin. Auf diese Weise gaben sie ihn dem Odin und opferten ihn für sich zu einem guten Jahre (a. a. O. 43).

Odin selbst hatte nach Snorris euhemeristischem Berichte geboten, daß ihm gegen den Winter auf ein gutes Jahr geopfert würde; in der Mitte des Winters aber sollte geopfert werden für die Jahresfrucht (a. a. O. 8). Während die Christen am Julfest die Herabkunft des Heilandes feierten, hielten die Heiden ihre Julzusammenkünfte dem schlimmen Odin zur Ehre und zum Ruhme (Flt. I_{564}). In einem Mißjahre verkündete ein Orakel den Jüten, daß nicht früher ein fruchtbares Jahr wieder kommen würde, als bis der vornehmste Knabe Odin geopfert würde (Herv. S. 9). —

Als Windgott ist Odin natürlich weitgereist; er bringt viele Sommer und Winter auf Reisen zu und zieht in einem einzigen Augenblick in die entferntesten Länder (Yngl. S. 2, 7). Darum gibt ihm Snorri auch das Schiff Skidbladni (mit hölzernen Rudern? = „Schild" des Tagesgottes = Sonne?), während es sonst die Zwerge für Frey geschmiedet haben. Es hat Fahrwind, wohin man fahren will, sobald das Segel aufgezogen ist (vgl. S. 208). Er ist der „unermüdliche Wanderer" (Saxo 79), Wegtam (Weg gewohnt), Gangrad (Wanderer), Gangleri (vom Wandern müde?). —

Schon Tacitus vergleicht Wodan mit Merkur: beide sind die göttlichen Geleiter der Wanderer und Reisenden, Schirmherrn des Verkehrs, Verleiher des Glücks und Reichtums (Germ. 9). Odin heißt Oski „Herr des Wunsches", d. h. er ist im stande, Wünsche zu gewähren. Der Skald Hallfred gelobt Gut und Bier dem Odin, wenn er glücklich nach Island heimkäme (FMS II_{154}). Als König Wikar mit Starkad vor starkem Gegenwinde nicht weiter fahren kann, werden die Götter befragt, was sie tun sollten, um günstigen Wind zu bekommen. Die Antwort war, daß man als Opfer für Odin einen Mann des Heeres, der durchs Los auszuwählen sei, aufhängen sollte. Das Los traf den König (Gautreks. S. 7).

Als Gott der Winde gebietet Odin auch über das Meer, dessen Wellen er mit bloßen Worten aufzuregen oder zu beruhigen vermag, wie es ihm gefällt (Hǫv. 153). Er „herrscht

über das Wetter" (FMS. X_{171}, Gg. 3) und heißt als der wild durch die Lüfte brausende Sturmgott Hjarrandi „der schnell Einherfahrende", und als Herr über Wind und Wetter Widri; Widris Hunde, die Wölfe, durchirren, Gefallene witternd, das Eiland (H. H. I_{13}). Auf seinem Rachezuge gegen die Hundingssöhne segelt Sigurd und seine Leute in gewaltigem Sturm; aber das Wetter legt sich, und der günstigste Fahrwind wird, als Odin an Bord kommt (Reg. 16 f; Norn. S. 5). Sein Name Swidri bezeichnet ihn als den Gott, der das Meer stillt; Hlefrey „Herr des Meeres", Ud und Kjalar „Wogenherr" beziehen sich auf seine Herrschaft über Wind und Meer. Er konnte durch Worte allein machen, daß das Feuer erlosch, die See stille ward, und der Wind sich drehte, wohin er wollte (Yngl. S. 7). Er gibt Fahrwind dem Seemann, den andern Verehrern Schätze (Hyndl. 2, 3). So wird er zum „Herrn der Frachten" (Farmaty), von ihm kommt Reichtum, er ist der Beschützer der Kaufleute, und noch später war es in Schweden ein Sprichwort, daß dem Odin wohl diene, der große Schätze sammele. Odin wußte von allen in der Erde verborgenen Schätzen, und er verstand die Lieder, durch die sich Erde, Berge, Steine und Grabhügel öffneten, und bloß mit Worten bannte er die, die darin wohnten, und ging hinein und nahm heraus, was er nur wollte (Yngl. S. 7).

Weil nach der einfachen, volkstümlichen Auffassung die Seelen der Abgeschiedenen als Luftgeister im Winde daher fahren, wird der Windgott auch „Walvater, Walgott, der die Wal Erkiesende" (Korm. S. V. 23), nach jüngerer Auffassung „Herr der Gespenster", und weil Männer dem Odin durch Erhängen geopfert wurden, hieß er „der Gott der Gehenkten", „Herr der Galgen". Er ließ seine Raben zu den Gehenkten fliegen oder ging selbst hin zum Galgen und zwang durch Zauber den Gehenkten, mit ihm zu sprechen (Hǫv. 157; Yngl. S. 7). Die Strafe des Hängens hatte er selbst geheiligt, indem er, um die Runen zu finden, neun Nächte lang am [illegible] hing. In der rührenden Totenklage um den er-[illegible] Sohn klagt Egil: „In ihm war keine Anlage zu [illegible] Manne, wenn es ihm beschieden gewesen

wäre, heran zu reifen, bis Odins Hände ihn hinwegnahmen; nun aber ist er zu früh ins Luftreich gelangt, um die früher gestorbenen Verwandten zu besuchen" (Snt. 11, 18).

Bei Windstille haust der Totengott in seinem unterirdischen Reiche, dem Innern der Berge. Er nennt sich daher „der Mann vom Berge" (Reg. 18), „Felsengott" heißt er bei den Skalden. Bei dem Berge, in dem Odin wohnt, werden Eide abgelegt (Atlakv. 31). Onsberg auf der dän. Insel Samsö und Odensberg in Schonen sind nach Odin benannt: auch die norw. wilde Jagd, die Aasgaardsreia hat im Kviteberg (Weissenfels) in Telemarken ihren Aufenthalt, wenn sie nicht umzieht.

Als Totengott verlangt Odin Seele um Seele. Wer sein Leben verlängern wollte, mußte ihm ein anderes Leben dafür opfern:

Der Schwedenkönig Aun war sechzig Jahre alt, als er in Uppsala den Thron bestieg. Er hatte neun Söhne. Er stellte ein großes Opfer an und flehte um ein langes Leben, und gab seinen Sohn an Odin, und der wurde geopfert. Aun erhielt darauf von Odin die Antwort, daß er noch 60 Jahre leben würde, und als er nach Ablauf dieser Frist den zweiten seiner Söhne opferte, gab Odin zur Antwort: er solle so lange leben, wie er jedwedes zehnte Jahr einen seiner Söhne dem Odin opferte; ferner, daß er einen Landstrich seines Reiches nach der Zahl seiner Söhne, die er Odin opfere, benennen sollte. Aber als er seinen siebenten Sohn geopfert hatte, da lebte er zehn Winter, so daß er nicht gehen konnte, da wurde er auf einem Stuhle getragen. Dann opferte er den achten Sohn und lebte wieder zehn Winter, da lag er im Bette. Dann opferte er den neunten seiner Söhne und lebte noch zehn Winter und trank aus dem Horne wie ein kleines Kind (Yngl. S. 25).

In dem norw. Märchen „Der siebente Vater im Hause" gelangt ein Mann zu einem Greise, dessen Vater, Großvater, Urgroßvater, Ururgroßvater, Urururgroßvater, Ururururgroßvater, Urururururgroßvater noch am Leben sind. Der Zweitälteste liegt in einer Wiege, so zusammengesunken, daß er nicht größer ist, als ein neugeborenes Kind; der Urahn aber hängt in einem Trinkhorn an der Wand und ist wie ein Aschenhäufchen, das Ähnlichkeit mit einem menschlichen Gesichte hat.

Odin, der als Kriegs-, Sieges- und Zaubergott sich rühmt, durch einen Zaubervers bewirken zu können, daß die Schwerter

der Feinde stumpf werden, ihre Waffen nicht schneiden, daß seine Schützlinge zum Treffen gesund, vom Treffen gesund reiten, der in der Schlacht seine Feinde blenden, betäuben und mit Entsetzen schlagen kann (Hǫv. 147, 155; Yngl. S. 6), schenkt dem Harald Hildetan die Gabe, daß Waffen ihm nichts anhaben; dafür verspricht dieser dem Odin alle Seelen, die er mit seinem Schwerte vom Körper scheide (Saxo 247).

Als in der Brawallaschlacht König Hring von Schweden sein Heer in Keilform gegen eben diesen Harald aufstellt, ergreift diesen großer Schrecken, weil er allein von Odin in dieser Kriegskunst unterrichtet zu sein wähnte, und er betete zu Odin und gelobte ihm für den Sieg alle Toten des Walfeldes (Saxo 263, FAS I_{380}). Als Helgi Olafsson den Thorgrim im Kampfe getötet hat, singt er: „Den kühnen Thormod gab ich dem Odin: wir haben ihn geopfert als ein Opfer dem Herrn des Galgens und seinen Leib den Raben“ (Landn. V_{10}; Isl. S. I_{207}). Ragnar Lodbroks Sohn Siward wurde in einer Schlacht schwer verwundet und in einen naheliegenden Ort gebracht, um dort geheilt zu werden. Aber kein Heilmittel wollte gegen die fürchterliche Wunde helfen, und die Ärzte gaben alle Hoffnung auf. Da kam ein alter, wunderbar großer Mann, Rostarus [= Hropt] an das Bett des Kranken und versprach, den Siward alsbald gesund zu machen, wenn dieser ihm das Leben all der Männer geben wollte, die er im Kampf erlegte. Siward versprach hastig, sein Verlangen erfüllen zu wollen. Da legte der Arzt seine Hand auf die Wunde, ihr brandiges Aussehen schwand augenblicklich, und sie vernarbte sich (Saxo 304). —

Wie bei den Indern, Persern und in anderer Weise auch bei den Kelten entwickelte sich auch bei den Germanen die Vorstellung von einem neuen Leben nach dem Tode, über oder auf der Erde. Schon die Germanen des Ariovist waren im Kampfe deswegen so mutig und verachteten den Tod, weil sie an ein Wiederaufleben glaubten. Natürlich vollzog sich dies neue Leben nicht im Dunkel der Erde, sondern in der Nähe des Gottes, in dessen Dienste sie gefallen waren. Uralte Vorstellung der germ. Völker war der Glaube, daß Wodan-Odin ein Heer um sich sammle, und daß dieses Heer in seiner himmlischen Burg seine Gefolgschaft bilde. Nach alter germ. Annahme besaß Wodan und Frigg in den hellen Lufträumen einen Saal; von dort aus pflegte er nach der

langobardischen Sage des Morgens aus dem Fenster gen Morgen auszublicken, und dieser Platz ist im Grunde wohl identisch mit Odins Hochsitz Hlidskjalf (Türbank). Die Behauptung, daß Wodans unterirdisches Haus, das die Deutschen als Berghöhle sich dachten, im Norden unter dem Einflusse der Wikingerzeit zur kriegsfürstlichen Halle umgedichtet sei, zur „Totenhalle", Walhall, darf keineswegs als ein unumstößliches Dogma gelten. Walhall ist die Halle für den Haufen der Erschlagenen, und der erste Teil des Wortes ist gemeingerm.; ein ags. Zeugnis aus dem 8. Jhd. beweist, daß die Germanen schon lange vor den Winkingerzügen Walküren kannten.

In Walhall wohnt „Odins Geschlecht", die Helden, die auf Erden die Krone des Nachruhms tragen; daß sie aber zu Göttern, zu Asen erhoben wurden, ist in geschichtlicher Zeit wenigstens nicht nachweisbar. Die „Männerauslese" kommt nach Walhall, ihre bevorzugten Lieblinge, die „ausgezeichneten Kämpfer" (Einherjer), holen die Götter heim. Sprößlinge des alten Königsgeschlechtes, wurden sie Odin schon in der frühesten Jugend geweiht, im Schlachtopfer durch den Gott selbst oder seine Sendboten nach Walhall erhoben, um hier an seinem heitern Leben und an seiner Machtbefugnis teilzunehmen (vgl. S. 57). König Geirröd geht der Huld Odins verlustig und findet einen unrühmlichen Tod. „Viel verlorst du, Fürst, ruft ihm der Gott zu, da dir alle Einherjer und Odin selber Hilfe und Huld versagen; viel hast du damit eingebüßt, daß du nicht zu meiner Gefolgschaft gehörst" (Grímn. 51). Als Hakon, auf der Walstatt gefallen, von Odins Mädchen heimgeholt wird, verkündet die Walküre: „Jetzt mehrt sich die Gefolgschaft". Stolz preisen die Dichter die Fülle der Helden, die sich um Odin als Gefolgsherrn schart.

Zwar ist auch Hel wie die Halle eines Königs geschmückt und glänzt von Gold und Waffenschmuck wie Walhall, aber in Walhall wohnen die „Asensöhne", in Hel hausen die Untiere (S. 51). Zu Hels ausgedehnten Wohnungsanlagen führt der Helweg über den Totenfluß bis zur Helpforte, wie bei der Walpforte der über einen Fluß führende Pfad mündet,

auf dem die Gefallenen nach Walhall ziehen. In Hel waltet trotz allen Prunkes ein unheimliches und beschränktes, in Walhall ein erhöhtes und adelfreies Leben. Dort ist das Los der Bewohner Lebensbeschränkung, hier verleiht ihnen Odin Lebenserhöhung. Odins Burg liegt im Himmel auf grünender Flur, Utgard unter der Erde in ewigem Winter.

Mit ihrem Vater Odin sind seine „Söhne", „Wunschsöhne" in den Himmel gekommen, und wie der Fürst auf Erden, sammelt sich der Götterfürst im Himmel eine Gefolgschaft und vereinigt seine Mannschaft in der Halle zum Biertrunke. Wie die Frau und Tochter des Hauses im Kreise irdischer Zecher, reichen Walküren das Horn mit Met gefüllt: „Wunschmädchen walten dort hehr, Wotans Tochter reicht dir traulich den Trank" ruft Wagners Brünnhild dem todgeweihten Siegmund zu. Das Leben in Walhall ist ein Abbild des Lebens, wie es sich auf Erden am Hofe des germ. Königs gestaltet: reichliche Kost am Tische des Herrschers, der beim Mahle selbst den Hochsitz einnimmt, guter und reichlicher Trunk, endlich tägliche Kampfspiele. So konnte Snorri Sturluson einen seiner Säle, so konnte Atli seine Königshalle geradezu mit dem Namen Walhall belegen (Sturl. S. IV_{48}, $V_{12, 30}$; Atlakv. 2, 15). Und wie die Königshalle im Beowulf, so hat Walhall als Giebelschmuck ein Hirschgeweih, was späteren Skalden Anlaß zu einer seltsamen Dichtung gab (Grímn. 25). Wie ein irdischer Häuptling durch die Aufnahme eines geringeren Mannes in sein Dienstgefolge zugleich dessen Tüchtigkeit ehrt und belohnt, sich selber aber den Vorteil seines Dienstes verschafft, so ist die Aufnahme in Odins himmlische Halle eine Belohnung des tapferen Erdenlebens; zugleich aber „wächst durch sie die Schar der Götter", die ihrer Hilfe für die letzte Schlacht bedürfen (Hkm. 10; Em. 6); aber eine so große Schar dort auch versammelt ist, beim Kampfe gegen den Fenriswolf erscheint sie doch zu schwach (Gg. 38).

Heiliger Gottesfriede herrscht in der irdischen, wie in der himmlischen Königshalle: Walhalls Höh ist ein geweihter Tempel (Hyndl. 1). Und wie in der Nähe des Königshofes

der Tempel und der heilige Hain liegt, so breitet sich vor Walhalls Toren der Hain Glasi aus (der Glänzende); seine Blätter erglänzen von lauterm Golde, er ist der schönste Wald bei Göttern und Menschen (H. Hj. 1; Sk. 32).

Das Alter des Walhallglaubens ist darum so schwer zu bestimmen, weil sich in der nordischen Dichtung zahlreiche Widersprüche über den Aufenthalt der berühmtesten Helden nach ihrem Tode finden. Auch wer nicht gemeingerm. Vorstellung annehmen will, sollte wenigstens zugeben, daß dieser Glaube nicht erst ein Ergebnis der Wikingerzeit sein kann. Das erste nordische Zeugnis für Hel stammt etwa aus dem Anfange des 9. Jhd., das für Walhall ist nur wenig jünger; fortan ziehen sich die Zeugnisse für beide ziemlich gleichmäßig durch die Literatur. Innerhalb des Nordens sind also beide Vorstellungen von Anfang an bezeugt. Walhalls ideales Kriegerleben kann man sehr gut aus den nordischen Verhältnissen erklären. Ein Leben, das wie das der Nordleute voll war von Leiden, Entbehrungen und Mühsalen, Kriegen und Kämpfen, mußte die Sehnsucht nach einem höheren und besseren Sein hervorrufen, und diese Sehnsucht schafft Ideale und damit zugleich Vorstellungen von einem goldenen Zeitalter der Vergangenheit: so entstand Walhalls Kriegerparadies.

Obwohl Baldr den Tod durch Waffen gefunden hat, kommt er doch zu Hel; ja, seine Helfahrt ist im Baldrmythus eins der Hauptmotive. Brynhild, die Walküre, sendet den Hjalmgunnar zur Hel, anstatt ihn nach Walhall zu weisen (Helr. 8). Den Fafni führt Hel von hinnen (Fáfn. 21); Sigurd wird in allen Liedern als zur Hel fahrend gedacht; er selbst sagt: einmal müssen alle Menschen zur Hel (a. a. O. 10); auf einem Wagen fährt Brynhild zur Hel hinab (Helr.); Högni schickt Atlis Boten zur Hel (Am. 40); die Hälfte von Atlis Geschlecht fuhr zur Hel herunter (Atlakv. 48, 52, 94). Gudrun ruft dem toten Sigurd zu:

Erinnre dich, Sigurd, was einst wir sprachen:
von Hel verhießest du heimzukehren,
ich, Fürst, versprach, dir zu folgen im Tod. —
Aufs schwarze Streitroß schwinge dich, Sigurd,
hierher lenke den hurtigen Renner (Guþr. IV $_{20, 19}$).

Um mit Sigurd (natürlich bei Hel) vereinigt zu werden, läßt Gudrun sich verbrennen. Wohl auch das Höllentor, nicht Walgrind, das Gittertor von Walhall, ist in Brynhilds Worten gemeint; sie läßt Sigurds Sklaven

und Lieblingstiere töten und bittet, mit dem Geliebten auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden:

Dann trifft seine Fersen die Pforte nicht,
das glänzende Tor, das goldgefärbte,
wenn dem fürstlichen Herrn mein Gefolge sich anschließt (Sig. III_{69}).

Nach isl. Volkssage schlägt hinter dem zauberkundigen Sämund, der sich dem Teufel verschrieben hatte, aber durch List ihm entkommen war, die eiserne Tür so knapp zu, daß seine Ferse noch verletzt wurde. Da sprach er: „Da schlug die Tür zu nah an die Ferse", und dieses Wort blieb seitdem sprichwörtlich. — „Auf tat sich das Höllentor", sagt Anganty, als der Hügel sich öffnet, in dem er tot ruht. Ein Mann träumt von einem andern, daß dieser von Hel umarmt sei: es war die Prophezeiung, daß dieser sterben würde (Fóstbr. S. 4; vgl. Saxo 77). Ein Bauer ermuntert seinen Sohn, als er ihn zu den Heerschiffen geleitet, zur Tapferkeit: „Sei tapfer, denn alles ist vorherbestimmt; den Tapfern bringt nichts zur Hel, und nichts kann dem Feigen helfen, auf der Flucht ist das Fallen am schlimmsten." Egil, der die Häscher König Eiriks erschlagen hat, singt: „Die drei Männer mußten ihre Reise aufschieben, denn sie sind durch den Tod in Hels hohen Saal gekommen" (Eg. S. 45).

Ebensowenig ist die Beschränkung durchgeführt, daß Walhall nur für die Waffentoten bestimmt sei; sie wäre auch für die Nordleute höchst ungerecht gewesen, die mit dem stürmischen Meer ebenso harte Kämpfe zu bestehen hatten wie mit dem Feind in der Feldschlacht, und der Tod in den Wellen konnte nicht schimpflicher sein als der auf der Walstatt (S. 164).

Wanlandi, der durch den Druck und Tritt der Mare getötet wird, findet bei Odin Aufnahme (Yngl. S. 13). Sinfjötli weilt in Walhall, obwohl er doch an Gift gestorben ist (Em.); hier weilt auch Sigmund, aber seltsamerweise muß Sigurd, der berühmteste des Geschlechtes, der herrlichste Held der Welt, bei Hel weilen. Ragnar Lodbrok stirbt, von Schlangen zerfleischt, lachend, in der freudigen Hoffnung auf Walhalls Wonnen: „Heim entbieten mir die göttlichen Jungfrauen, die Odin mir sendet aus seinen Sälen; froh will ich mit den Göttern auf dem Hochsitze Bier trinken; die Stunden des Lebens, sie schwanden vorüber — mit lachenden Lippen erleid' ich den Tod!" (FAS I_{310}).

Merkwürdige Widersprüche über den Aufenthaltsort der Toten enthält der Schluß der herrlichen Dichtung von Helgis Tod und Wiederkehr zu Sigrun (H. H. II):

Über Helgis Leiche ist der Totenhügel aufgeworfen. Als er zu Odin nach Walhall kommt, wird er festlich empfangen; ja, der Gott bietet ihm an, mit ihm über alles zu herrschen. Am Abend geht eine Magd zum

Grabe, und sieh, da kommt der tote Herr geritten, mit blutenden Wunden, umgeben von großem Gefolge, und heißt die Dienerin der Frau sagen: ihr Wunsch, ihn auf goldgezäumtem Rosse noch einmal begrüßen zu können, solle erfüllt werden; er kehre noch einmal von Walhall zurück, um sich mit der Geliebten im Grabhügel zu vereinigen. Da steigt Sigrun hinunter in den Hügel zum Gatten, und eh' er die blutige Brünne abstreifen kann, umhalst und küßt sie ihn. Mit grausiger Anspielung auf Helgis blutiges Aussehen ruft sie jubelnd: „So froh bin ich, dich wieder zu haben, wie Odins Falken, die asgierigen, wenn sie Leichen wittern;" zugleich aber klagt sie, wie kalt seine Hände seien, und wie benetzt er vom Schlachtentau. Helgi erwidert: „Du allein hast schuld daran; denn jede bittere Träne, die du weinst, fällt als Blutstropfen auf meine Brust, kalt und schwer. Aber wohlauf! laß uns den köstlichen Met trinken! Keiner klage über die Wunde auf meiner Brust, denn die Gattin ist doch bei mir, dem Toten." Und Sigrun bereitet das Lager, das friedliche; an seiner Brust will sie schlummern, wie sie tat, als er noch lebte, und Helgi ergriffen von solcher Liebe, die auch den Tod nicht scheut, ruft aus: „Geschehen ist, was niemand wähnte, weder spät noch früh: die weiße Hagentochter, die lebendige, schläft dem Toten im Arm." So schlummern sie bis zum Morgengrauen; da muß Helgi auf; denn ehe der Hahn in Walhall kräht, soll er über den rötlichen Wegen im Westen der Himmelsbrücke sein. Sie scheiden; Helgi reitet nach Walhall, Sigrun geht zum einsamen Gemache. Am Abend harrt sie auf des Geliebten Wiederkehr aus Odins Sälen, obwohl sie die treue, vorher so furchtlose Magd warnt. Aber sie harrt vergebens, und nicht lange sitzt sie sehnend und verlassen am Totenhügel; denn ihr Herz bricht an der Trennung von dem Geliebten, wie das Nannas bei Baldrs Bestattung.

Deutlich ist die Vorstellung vom Aufenthalte der gefallenen Helden in Walhall mit der andern von den Hügelbewohnern vermischt (S. 52). Die Situation, daß Helgi mit allen Wunden Urlaub von Walhall erhält, zum Totenhügel reitet, anstatt wie sonst in Sagen und Märchen das gewohnte Ehebett aufzusuchen, im Hügel eine Nacht bei Sigrun bleibt und dann wieder zu Odin zurückreitet, ist undenkbar. Helgi ist durchaus als Gruftbewohner, nicht als fröhlicher Walhallgast charakterisiert. Helgis Bitte, Sigrun möge seine Wunden dadurch stillen, daß sie nicht mehr weine, ist das alte, aus der Leonorensage bekannte, mythische Motiv: Tote werden durch Tränen aus dem Grabe hervorgerufen. Aus Hels Reiche haben also Sigruns Tränen den toten Geliebten ins Leben zurückgerufen. Auch dem hochbegabten Dichter dieses

Liedes ist es nicht gelungen, die beiden widerstrebenden Anschauungen wirklich zu vereinigen.

Der Glaube endlich, daß die Bauern, entsprechend den Einherjern bei Odin, nach dem Tode zu Thor gelangen, ist nur einmal bezeugt (Harb. 24); Odin nimmt auch den Unfreien auf, wenn er im Geleite des Herrn ist (Gautreks. S. 1); Tempelschänder sind natürlich von Walhall ausgeschlossen (Nj. 89).

In dem heiligen großen Götterreiche hat nach junger dichterischer Ausschmückung jeder Gott einen größeren Landbezirk, in dem auch sein besonderes Haus steht (Grímn. 8 ff.; Gg. 38, 41): Thors Bezirk z. B. heißt Thrudheim oder Thrudwang, sein Haus Bilskirni. Asgards oder Gladheims (= Welt der Freude) weitausgedehnte Hausanlagen heißen Walhall, Odins Siegerburg, Odins Gehege, Säle, Gebäude. Darunter befindet sich Baldrs Haus Breidablik, das Hauptgebäude „die Königshalle“ und 540 Einzelwohnungen für die Einherjer: aus jeder von ihnen ziehen beim letzten Kampfe 800 Einherjer, aber gewiß auch an jedem Morgen, um draußen auf dem Feld ihr altes Kampfspiel zu erneuern. Hadding sieht in der Unterwelt zwei Schlachtreihen miteinander kämpfen: es sind die im Kampfe Gefallenen, die nun beständig im Bilde ihre Todesart bekunden und mit dem jetzigen Schauspiele das Tun des vergangenen Lebens nachahmen (Saxo 31). In der goldglänzenden Walhall wählt Odin täglich die Helden, die im Streite der Stahl gefällt. Speere bilden das Sparrengerüst von Odins hohem Saal, Schilde decken als Schindeln die Halle, auf die Bänke sind Brünnen gelegt, beleuchtet wird die Halle durch den Glanz der Schwerter: darin spiegelt sich der Gebrauch kriegerischer Zeiten aus dem Norden ab, die Waffen an die Wand zum Schmuck und zugleich für die rasche Verteidigung zu hängen. Die den finstern Schlachtengott begleitenden Tiere des Walfeldes schmücken den Giebel: ein Wolf hängt westlich vom Tor, drüber schwebt oben ein Aar: so liefen die am Firste sich kreuzenden Giebelbretter des nordischen Wohnhauses an ihren unteren Enden oft in geschnitzte Tiergestalten aus; im Norden wie in Deutschland

ist die Sitte verbreitet, die Giebel der Häuser mit zwei roh geschnitzten Pferdehäuptern zu verzieren. Andere Überlieferung wußte von einem Hirschgeweih als Giebelschmuck, und ein Dichter schuf daraus, da die Weltesche ihre Zweige bis in den hohen Himmel erstreckt, die seltsame Vorstellung, auf dem Firste von Walhall steht der Hirsch Eikthyrni, der sich von den Zweigen des Weltbaumes nährt; von seinem dornigen Geweih, das sich wie eine Eiche verästet, empfangen die Ströme ihr Wasser. Auf dem goldbedeckten Dache der Burg weidet auch die Ziege Heidrun; mit klarem, nimmer versiegendem Naß füllt sie den Kriegern die Krüge und erhält so, wie ihr Name besagt, den Einherjern ihre Art und ihr eigentümliches Wesen. Sicher war es wirkliche Milch, welche die in dem berg- und felsenreichen Norden so wichtige Ziege anfangs gab; erst später, als die Ansprüche stiegen, wandelte sich ihre Gabe in Met. Auch Heidrun verzehrt die zarten Triebe des Baumes Lärad „des Schutzspenders", d. h. der Weltesche (vgl. das norw. Märchen S. 131).

Als Speise wird den Einherjern von dem Koch, dem von dem vielen Küchendienste und langen Amherdestehen das Gesicht geschwärzt ist, im feuerberußten Kessel der schwarzberußte Eber Sährimni gebraten. So viele der Esser aber auch da sind, so wird dennoch das Fleisch des Ebers und sein würziger Speck nicht aufgezehrt; er wird täglich gesotten und ist doch am Abend wieder heil (S. 268). Die Unterhaltung der Helden besteht darin, daß sie Tag für Tag hinausziehen, einander zu bekämpfen, und einer fällt den andern; aber immer wieder stehen sie vom (zweiten) Tode auf, reiten nach Walhall heim und sitzen friedlich beisammen beim Trinken. Den Vorsitz bei den Gelagen führt Odin, doch genießt er nur etwas Wein, und das Fleisch, das ihm vorgelegt wird, gibt er seinen beiden Wölfen zu fressen. Walküren gehen unter den seligen Helden mit dem Trinkhorn umher, Bier ist natürlich das Getränk der Kämpen (Grímn. 36; Hkm. 16; Kkm. 29). Als König Gylfi den Gott fragt, ob in Walhall Wasser getrunken werde, antwortet er, das sei eine wunderliche Meinung, daß Allvater Könige, Jarle und andere Edelleute zu sich laden

werde, um ihnen Wasser vorzusetzen; da würde gar mancher dafür halten, er habe den Wassertrunk mit Wunden und Schlachtentod zu teuer erkauft (Gg. 39). Auf den Biertrunk in Walhall freut sich der kriegsgefangene Held, der im Schlangenturme sein Leben läßt, König Hakon soll Bier empfangen von den Asen, und der sterbende Hadding singt: „Sehen kann ich des vielgestaltigen Odin (Fjölnis) Mädchen, euch hat mir Odin gesandt; gerne wollt ich euch nach Wingolf folgen und mit den Einherjern Bier trinken.“ Nach jüngerer Auffassung, der Bier nicht mehr fein genug war, scheint in Walhall auch Wein, das vornehmste Getränk der Wikingerzeit, kredenzt zu sein; verschmäht doch Odin ihn nicht, wenn ihm die Walküren Hrist und Mist das mit Wein gefüllte Horn bringen, und selbst in der neuen Welt wird ein Biersaal erwähnt, „wo es einen guten Trunk gibt“ (Gg. 52). Denn neben Walhall findet sich auch der Name Wingolf (Weinhaus, Weinsaal). Daß diese Bezeichnung aber allerjüngster Herkunft ist, wird durch die unsicheren Angaben über sie bewiesen: Wingolf heißt eine für die Göttinnen bereitete Wohnung, ist aber auch den Einherjern zur Herberge eingeräumt (Gg. 14, 20). Klopstock faßte den Namen bekanntlich als Freundesraum auf und deutete ihn in „Tempel der Freundschaft“ um; andere Forscher erklären ihn als die „angenehme oder gemütliche Halle“, oder, was unmöglich ist, als die „Halle der Liebenden“, wo Walküren und Einherjer in freier Liebe die seligste der Leidenschaften genießen. Wohl wissen wir von der Liebe der göttlichen Jungfrauen zu sterblichen Helden, aber von Liebschaften in Walhall melden die Quellen nichts. Aus den Vorwürfen, die Sinfjötli gegen den Gudmund erhebt: „Eine Hexe warst du, hast als Weib Kinder geboren; eine Walküre warst du, widriges Scheusal, in Allvaters Haus; um deinetwillen, du verderbliches Weib, schlugen sich alle Einherjer“ (H. H. I_{39}; Vǫls. S. 9), darf dieser Schluß nicht gezogen werden. Denn sie gehören einem Scheltgespräche an, in dem sich die germ. Recken wie die Helden Homers vor Beginn des Kampfes die gröbsten und ungeheuerlichsten Vorwürfe zu machen pflegten. Auch die Worte, die Helgi

in den Mund gelegt werden, als er bei Odin in Walhall weilt:

„Du sollst, Hunding, den Helden allen
die Füße waschen, das Feuer zünden,
die Hengste hüten, die Hunde binden,
die Schweine füttern vorm Schlafengehn“ (H. H. II$_{38}$)

sind der Rest eines Zankgespräches zwischen Helgi und Hunding vor ihrem Kampfe. Abgesehen davon, daß für eine Person, die solche Geschäfte ausführen soll, in Odins Halle kein Platz war, würden sie, in einer derartigen Lage gesprochen, Helgis Charakter von einer ganz unwürdigen Seite zeigen.

Unter Umständen räumt Odin selbst dem ankommenden Helden seinen Hochsitz ein und teilt mit ihm, natürlich nur vorübergehend und in derselben Weise, wie auch ein irdischer König allenfalls einmal einem besonders geehrten Manne seinen Sitz zuweist, die eigene Herrschaft über die Versammlung; dieses Ehrenrecht räumt Odin dem Helgi ein (S. 278). Daß hervorragenden Helden auch ungewöhnliche Ehren zu teil werden, erzählen zwei der schönsten Skaldenlieder; da sie auch für den Baldr- und Ragnarökmythus von Bedeutung sind, folgen sie in freier Übertragung.

Eirik Blutaxt war i. J. 954 in England im Kampfe gegen Olaf gefallen, und mit ihm fünf andere Könige und eine große Menge geringeren Volkes. Seine Gemahlin Gunnhild ließ von einem uns unbekannten Dichter auf Eiriks Tod ein Ehrenlied dichten (Eiriksmǫ́l):

„Was sind das für Träume, sprach Odin. Ich glaubte vor Tage mich zu erheben, um Walhall zu bereiten für gefallene Krieger; ich weckte die Einherjer, hieß sie aufstehen, die Bänke mit Polstern belegen, die Biergefäße scheuern; den Walküren gebot ich, Wein zu bringen, als ob ein König käme. Ich erwarte aus der Welt einiger berühmter Helden Ankunft: so freudig ist mir das Herz. Was donnert, Bragi, wie wenn sich Tausend bewegten oder eine gewaltige Menge?“ Bragi sprach: „Es kracht alles Bankgetäfel, wie wenn Baldr wieder kommen wollte, zurück in Odins Saal.“ „Töricht redest du, kluger Bragi, obwohl du sonst manches weißt: für Eirik donnert es, der herein wird kommen, der Herrscher in Odins Saal.“ Und sich zu den beiden Helden aus dem Wölsungengeschlechte wendend, fuhr Odin fort: „Sigmund und Sinfjötli, erhebt euch rasch und

gehet entgegen dem König! Ladet ihn hier herein, wenn es Eirik ist: seiner ist mir sichere Erwartung.“ „Warum erwartest du, sprach Sigmund, den Eirik eher als andere Könige?“ „Weil er in manchem Lande, sprach Odin, die Waffen gerötet hat und blutiges Schwert getragen.“ „Warum verliehst du ihm nicht den Sieg, wenn er dir tapfer zu sein schien?“ warf Sigmund ein. „Weil es ungewiß ist, zu wissen, wann der graue Wolf sich umsieht nach dem Sitze der Götter [d. h. der Fenriswolf lauert schon auf den Augenblick, wo er, frei der Fesseln, zum letzten Kampfe gegen die Götterwelt stürzen wird: darum muß sich diese durch Aufnahme tapferer Helden verstärken]. „Heil dir nun, Eirik, sprach Sigmund, sei hier willkommen und tritt in die Halle, du Tapferer! Das will ich dich fragen: wieviele Könige folgen dir aus dem Schwertgetümmel?“ „Fünf Könige sind es,“ sagte Eirik, „ich nenne dir die Namen aller: ich selbst bin der Sechste.“ Damit bricht das Gedicht ab.

Das Lied auf Eirik wurde von dem letzten bedeutenden norweg. Skalden Eywind Skaldaspilli (= Skalden-Übertreffer) in seinem Lied auf Hakon kurz nach 960 nachgeahmt (Hákonarmǫl). Obwohl Hakon der Gute selbst Christ war, bewies er doch seinen heidnischen Untertanen die größte Nachgiebigkeit, er aß mit ihnen vom heidnischen Opferfleisch und trank auch alle Weihebecher, ohne das Kreuz darüber zu schlagen. Seine Neffen, Eiriks Söhne, überfielen ihn, und König Hakon mit den meisten seiner Mannen starb (S. 5). „Darauf brachten seine Freunde seine Leiche nach Säheim und warfen dort einen großen Hügel auf und legten den König darein mit seiner vollen Bewaffnung und mit seiner besten Kleidung, aber kein anderes Gut. Sie sprachen dann über seinem Grabe die Weihesprüche, wie es die Sitte der Heidenleute mit sich brachte, und wiesen ihn nach Walhall“ (Heimskr. Hak. S. g. 32;). Wie der christliche König in heidnischer Weise in den Hügel gelegt, unter heidnischen Gebeten bestattet und ohne weiteres gen Walhall gewiesen wird, so läßt ihn auch der Skald und Streitgenosse des Königs unbedenklich von den Walküren auf Odins Geheiß dahin abholen, von den heidnischen Göttern selbst empfangen und fortan in aller Herrlichkeit mit den Asen des Bieres sich freuen; ja, es blickt sogar an einigen Stellen des tief empfundenen Liedes geradezu der Dank für des Königs Verfahren gegenüber dem alten Götterglauben hervor. Für uns

ist das Gedicht noch darum von besonderem Interesse, weil es die Vorlage für Brünnhilds Todkündigung an Siegmund bei Richard Wagner geworden ist:

Göndul und Skögul, die beiden Walküren, sandte einst Odin, der Gott der Gauten in Schweden, Könige zu erkiesen, wer von Yngwis [Freys] Stamme sollte zu Odin fahren und in Walhall wohnen. Sie fanden Hakon, den Bruder Björns, in die Brünne fahren, den herrlichen Herrscher gekommen unter das Kampfbanner; die Kampfruder [Schwerter] senkten sich [um in Blut getaucht zu werden], die Speere wurden geschüttelt; an hub der Streit. Hakon, der alle Jarle allein zu töten pflegt, trieb die Bewohner von Halogaland wie von Rogaland an und zog in den Kampf; gute Unterstützung von seiner Schar hatte der freigebige König, der Schrecken der Insel-Dänen, er stand unter dem eisernen Helme. Er sprang aus den Kriegskleidern, auf das Feld warf die Brünne der Führer der Leibwache, der König, bevor er den Streit begann; der heitere König zeigte sich froh seinen Volksgenossen, er wollte das Land beschützen, er stand unter dem Goldhelme. Da biß das Schwert aus der Hand des Fürsten die Maschen des Panzers, wie wenn er es nieder in Eisen schwänge. Es rasselten die Speere, es brachen die Schilde, es klirrten die mit Ringen verzierten Schwerter auf den Schädeln der Krieger. Die kleinen Schilde und Schädel wurden zertreten unter den harten Füßen der Schwertgriffe [Schwertklingen] des freigebigen Fürsten der Nordmannen; [Lärm ward auf der Insel, es röteten die Könige die prahlenden Schildburgen im Blute der Helden. Es brannten die Wundenfeuer [Schwerter] in blutigen Wunden, es neigten sich die Streitäxte auf das Leben der Leute; das Blut zischte auf die Schilde, der Pfeile Flug [das Blut] fiel auf den Strand der Insel. Der Kampf tobte unter den Schildbedeckten, umspielte die Schildringe; das Blut rann in Odins Sturm [im Kampfe], viele Männer fielen vor Blutverlust. Die Fürsten saßen mit gezücktem Schwert auf ihren Rossen, mit zerschartetem Schild und zerhauener Brünne; das Heer war nicht guten Mutes, da es nach Walhall kommen sollte [da es besiegt war]. Da sagte die Walküre Göndul, auf den Gerschaft gestützt: „Nun wächst der Götter Gefolge, da die waltenden Götter dem Hakon mit einem großen Heere heim entboten.“ Der Herrscher hörte, was die Walküren sagten, die Mädchen herab vom Rücken der Rosse; sinnend erschienen sie ihm, sie saßen behelmt und hatten vor sich die Schilde. Hakon sprach: „Warum entscheidest du so den Kampf, Speer-Skögul? Wir waren doch wert, den Sieg von den Göttern zu bekommen.“ Skögul antwortete: „Wir walteten so, daß du das Feld behieltest, aber deine Feinde flohen.“ „Reiten wollen wir, sagte die mächtige Skögul, zu den grünen Heimen der Götter, Odin zu sagen, daß nun der gewaltige Herrscher kommen wird, ihn selbst zu besuchen.“ — „Hermod und Bragi, sprach Odin, geht entgegen dem Herrscher; denn ein König zieht, der wahrlich ein Kämpe deucht, zur Halle hierher.“ Der Fürst sprach dieses — „vom Streite gekommen,

stand da, ganz von Blut triefend: „Böse scheint uns Odin zu sein, wir fürchten seinen Zorn.“ „Frieden vor den Einherjern sollst du haben, trinke Bier bei den Asen, du Besieger der Jarle! acht Brüder hast du schon hier innen“, sprach Bragi. „Unsere Rüstung, sagte der König, wollen wir selbst behalten, Helm und Brünne soll man wohl verwahren; gut ist es, sie bereit zu haben.“ Da ward es kund, wie der König hatte wohl beschützt die Heiligtümer; all die Ratenden und Waltenden hießen den Herrscher willkommen. — In guter Stunde wird der Gebieter geboren, der solche Sinnesart besitzt; seiner Regierungszeit wird man immer mit Freuden gedenken. Der Fenriswolf wird, frei der Fesseln, über der Erdensöhne Sitz fahren, ehe ein ebenso guter König auf den verödeten Thron kommt [eher geht die Welt unter, als wieder ein gleich trefflicher König geboren wird]. Es stirbt Vermögen [Vieh], es sterben Freunde, verödet wird Land und Lehn; seit Hakon fuhr zu den heidnischen Göttern, ist viel Volk geknechtet. —

Die Ladung der Helden nach Walhall erfolgt durch Odin selbst oder durch die Walküren. Sie sendet er in die Schlacht; dort wählen sie die Männer aus, die dem Tod erliegen sollen, und verleihen den Sieg. Drei von ihnen reiten immer, um die auszuwählen, die fallen sollen, und um über den Sieg zu entscheiden (Gg. 36). Sie lenken also nach Odins Geheiß die Entscheidung und küren die Gesamtheit der Krieger, die sterben sollen (S. 93); sie nehmen die dem Walgotte gelobten und gebrachten Menschenopfer in Empfang.

Die Walhall-Walküren (Herjans Mädchen, Herjans göttliche Jungfrauen) sind gewiß die am meisten spezialisierten und am wenigsten volkstümlichen Gestalten, wenn sie auch im Norden das Glanzstück der Skaldendichtung geworden sind. Aber ihre elementare Grundlage wie ihr Name ist urgermanisch. Zudem kennt der gesamte Norden bis nach Island hin sie bereits im Beginne der literarischen Zeit in derselben festen Rolle als Odins besondere Dienerinnen, und diese allgemeine Verbreitung ist bei der Annahme unmöglich, daß die heldenhaften Frauen, die in der Wikingerzeit am Schicksale der Schlachten persönlich teilnahmen, erst im 9.—10. Jhd. durch einen „galanten“ Zug der Männer in die Dichtung gekommen seien. Allein das ags. Zeugnis des 8. Jhd. „eurynis-walcyrge“ bietet eine sichere Gewähr dafür, daß die Germanen schon lange vor der Wikingerzeit Wal-

küren kannten, und wenn die Form nicht als deutsch gelten soll, sondern von Dänemark nach England übertragen ist, so ist mindestens für das 8. Jhd. der Walkürenglaube im Norden erwiesen.

Es ist übertrieben, daß erst die Wikingerzeit mit ihren Kriegszügen und ihrem ausgeprägten kriegerischen Leben der nordischen Mythologie ihren kriegerischen Charakter verliehen hat, daß erst sie Odin als Kriegsgott, Walhall mit den Einheriern und Walküren geschaffen hat (vgl. S. 34). Schon vor dem Jahre 840 war, wie die Zeugnisse der ältesten Skalden beweisen, Odin Kriegsgott; die Kriegsjungfrauen (Rdr. 12; Hlg. 17) und die schildgedeckte Walhall — vgl. das aus Spießen gefügte Dach und die Königsburg des strengen Gottes der Unterwelt, in die der todgeweihte Hagbarth eingehen soll (Saxo 290, 235) — müssen zwischen 830 und 840 in Norwegen allgemeiner Glaube gewesen sein. Dann gehen diese Vorstellungen auch höchst wahrscheinlich über den Beginn der historischen Zeit zurück, sind also älter als die Wikingerzeit (S. 56).

Wenn auch, wie früher gezeigt, die Gestalt des Gottes in allen Hauptzügen in Deutschland ausgeprägt ist, und an seiner Vollendung der Süden wie der Norden in gleicher Weise beteiligt sind, so haben doch nur die nordischen Dichter es verstanden, den Gott in seiner ganzen Tiefe zu erfassen und ein zusammenhängendes Bild von ihm in der glanzvollsten Weise zu entwerfen. So wird man auch den Nordleuten wie den Deutschen gleichen Anteil an dem Mythus von Wodan, Walhall und den Walküren zuschreiben; aber auch hier erstrahlt nur im Norden das Bild in leuchtendem Glanze, und auch hier ist die letzte Entwickelung nordisches Eigentum. Selbst das wird man zugeben können, daß die Walküren in ihrer letzten Ausbildung unter den verschiedenen Gestaltungen dieser göttlichen Jungfrauen die am wenigsten volkstümlichen, mehr Lieblinge der abenteuernden, Sieg und Beute suchenden Seekönige mit ihrem kriegerischen Gefolge waren, und daß sie mit besonderer Vorliebe von den Skalden besungen wurden, die meist auch kriegerische Helden waren.

Die Walküren walten über Sieg und Tod; in Walhall aber reichen sie den Einherjern das Horn. Sie lehren aber auch Weisheit, wie Brynhild den Sigurd Runen lehrt, und sie rufen zu Heldentaten auf. Von Odin beseelt, wecken sie den schlummernden Heldengeist der Jünglinge, geben ihren Günstlingen Rat und Lehre und umschweben sie schirmend in der Schlacht. Ihr Bestreben ist, nach einem schönen Worte, die dämmernde Jünglingsseele mit geistigem Feuer zu durchflammen. Sigurd hat die aus dem Schlummer geweckte Walküre gebeten, ihn mit Wissen auszurüsten. Unter feierlichem Ritus willfahrt sie seinem Wunsche. Nachdem der Zaubertrank durch Gebet und Bitte um Worte und Weisheit und Heilkraft gesegnet worden ist, trinkt Sigurd den Zaubermet und ist dadurch in den Stand gesetzt, selber in das geheimnisvolle Spiel des naturbeherrschenden Runenzaubers einzugreifen.

Die göttlichen Frauen sind für den Zauber der Liebe nicht unempfänglich, aber als Odins Dienerinnen wecken sie durch diese Liebe die noch schlummernde Kraft des jungen Helden und schenken ihm das wunderbare Heldenschwert. In wundervoller Weise hat die Dichtung dieses Verhältnis zwischen der göttlichen Jungfrau und dem schlichten Jünglinge, dessen Heldensinn erst die Liebe wachruft, verherrlicht (Helgakviþa Hjǫrwarþssonar):

Stumm und namenlos sitzt Helgi, der Sohn Hjörwards und der wunderholden Sigrlinn, am Hügel. Neun Walküren reiten daher, und die herrlichste unter ihnen, Swawa, Tochter des Königs Eylimi, ruft ihn mit dem Namen Helgi aus seinem dumpfen Schweigen auf. Und da der, der dem Kinde den Namen oder auch einem Erwachsenen einen Beinamen gab, zugleich ein Geschenk zu erteilen pflegte, weist die Walküre Helgi ein ausgezeichnetes Schwert nach, in dessen Knauf, Griff und Spitze zauberkräftige Runen eingegraben sind. Helgi vollführt damit manch Heldenwerk und rächt den Tod seines Muttervaters. Swawa, durch Luft und Meer reitend, schirmt ihn oft in den Schlachten; Helgi erschlägt auch den Riesen Hati, den Räuber vieler Bräute, als er auf einem Felsen sitzt. Hrimgerd, Hatis Tochter, will dafür in der Nacht Helgis Schiffe verderben. Aber leuchtend unterm Helme reitet Swawa vor ihren in drei Scharen geteilten Gefährtinnen her, die Wolkenrosse schütteln sich, und aus ihren Mähnen tropft Tau in die Täler, und Hagel auf die hohen Bäume. So

bleibt die Flotte geschützt. Als Hrimgerd in der nächsten Nacht a droht, wird sie mit Reden hingehalten, bis der Tag aufleuchtet und Steinbilde verwandelt (S. 155). Helgi und Swawa verloben sich un einander sehr. Während aber Helgi auf Kriegsfahrten umherzieht, sein Bruder Hedin, durch Zauber verführt, Swawa heimzuführen. bewußt, von Reue verzehrt, erzählt er dem Bruder das unselige G Helgi tröstet ihn und versichert, die Trinkgelübde würden wahr denn er ahnt seinen Tod. Wirklich fällt er bald in der Schlacht. wund bescheidet Helgi seine Braut auf die Walstatt und bittet sie zu weinen, sondern sich seinem Bruder Hedin zu vermählen. Aber hatte gelobt, nimmermehr einen andern zu umfangen, und Hedin rä edeln Bruder.

Wiedergeboren wird Helgi im Stamme der Wölsun ein Sohn Sigmunds von der Borghild (Helgakviþa Hun bana I, II):

Wie ein Ulmbaum wächst er auf unter Freunden, und als er 1 alt ist, rächt er seinen Vater an Hunding, der ihm Leben und L nommen hatte; davon wird er Helgi Hundingstöter (Hundingbani) g Hundings Söhne erbieten sich erschreckt zur Buße für Sigmund, sie den eigenen Vater zu rächen hätten; allein der Jüngling w Gold zurück, er freut sich auf Odins Grimm und der Gere U Gierig heulen die Wölfe des Schlachtengottes um das Walfeld; ein Leichensaat wird gesät, und der junge Held erschlägt das ganze Ge der Feinde. Nach der Schlacht setzt er sich unterm Adlersteine Da blitzt es über den Bergen; und unter Helmen, in blutiger Strahlen um die Gere, reiten Walküren am Himmelsfelde herauf. ruft sie an und ladet sie ein, mit ihm heimzureiten und des Gel der Halle zu genießen. Aber vom Roß spricht Sigrun, Högnis T die wiedergeborene Swawa: einem ungeliebten Manne, dem grimm brodd, habe ihr Vater sie verlobt, dem müsse Helgi sie abkämpfen fährt aus gegen diesen, ein Seesturm überfällt ihn, und er heißt di nur noch höher aufziehen, Blitze schlagen in das Schiff; da kommt mit ihren Gefährtinnen durch die Lüfte, und das Unwetter legt si der Schlacht, die darauf beginnt, schwebt sie schützend hernieder, Sausen der Speere wünscht sie dem Geliebten Heil, als Hödbrodd ist. Aber in derselben Schlacht bleiben auch Sigruns Vater und bis auf den einen, Dag. Niemand wagt das junge Paar zu trenne den Schluß des Liedes vgl. S. 265).

Die Sage aber erweckt das Paar von den Toten Sigrun lebt als Kara, Helgi als Helgi Haddingenheld zu Liebe auf. In der neuen Wiedergeburt schwebt die W in Schwansgestalt schirmend über Helgi, der in einer Scl

die auf dem Eise des Wänersees gehalten wird, tapfer ficht. In der Hitze des Streites schwingt Helgi das Schwert so hoch, daß er Kara trifft; die Walküre sinkt herab, Helgis Heil ist gewichen, und das Haupt wird ihm gespalten (vgl. S. 98). Ein Seitenstück zu dem Liede von Helgi Hjörwardssohn bildet Saxos durch Schönheit und poetische Kraft ausgezeichnete Erzählung von Regner und Swanhwit (S. 42 ff):

Thorild, die Gemahlin des Schwedenkönigs Hunding, haßte ihre Stiefsöhne Regner und Thorald unsagbar und bestellte sie zu Hütern der Herden. Da nahm Swanhwit, die Tochter des Hadding, ihre Schwestern als Gefolge zu sich und ging nach Schweden, um die edlen Kinder vor dem Verderben zu schützen. Sie fand die jungen Helden mit der Bewachung der Herden bei Nacht beschäftigt und von mancherlei gespenstischen Wesen umringt. Sie warnte ihre Schwestern, von den Pferden zu steigen: besseren Schutz gewähre ihnen hoch auf dem Roße der Sitz. Da trat Regner zu, der ältere Bruder: „Menschen wir sind, nicht Gespenster!“ Prüfend musterte die Walküre die prächtige Erscheinung des jungen Helden: „Daß du von Königen stammst, und nicht von Knechten, verrät das strahlende Funkeln deiner Augen.“ Sie warnte ihn vor den Gespenstern und riet ihm, das Feld zu räumen. Regner schämte sich seines häßlichen Aufzuges: nicht immer sei Knechtschaft der Mannhaftigkeit bar; auch in einem groben Kittel stecke zuweilen eine tapfere Rechte; so wenig wie der Gott Thor, fürchte er die Macht einer gespenstischen Kraft. Swanhwit bewunderte die Festigkeit des Jünglings; der neblige Dunst, der sie umschattete, wich; das Dunkel, das vor ihrem Antlitze lag, verscheuchte ein wunderbarer Lichtglanz und offenbarte ihre göttlichen Glieder. Als Brautgabe überreicht sie ihm ein herrliches Wunderschwert, mit dem er alle Gespenster erlegen könne; sie spornt ihn an, sich allzeit der Gabe würdig zu zeigen. Die ganze Nacht hindurch kämpfen die Verlobten gegen die Ungetüme. Am Morgen findet man das Feld mit mancherlei Larven bedeckt und darunter auch Thorilds, der bösen Stiefmutter, Gestalt, mit vielen Wunden; sie werden alle auf einem Scheiterhaufen verbrannt. Regner wird König und Swanhwit seine Gemahlin. Sie schützt den Geliebten noch einmal in nächtlicher Stunde vor den Ränken des eigenen Bruders, und als Regner stirbt, folgt sie ihm im Tode nach, um nicht von ihm getrennt zu sein.

Die Sage von Regner und Swanhwit ist auch in der Darstellung Saxos noch von unverkennbarer poetischer Schönheit. Aus der unheimlichen Gespensternacht leuchten erst ahnungsvoll die Augen des Königssohnes und steigt dann die licht-

glänzende Gestalt der jungfräulichen Walküre auf. Die Neigung entspringt wie bei Sigrun in dem Mädchen, und dieses gesteht sie dem Manne, dessen Trefflichkeit sie in ihm unbewußt erzeugte; das Mädchen ist rein, und der Mann ist edel; von Anfang an ordnet sich das Weib dem Manne unter und sieht zu ihm, dem Herrlichen, auf. Da ist es gleich, wer das erste Wort spricht, es wird die festeste Liebe über den Tod hinaus.

Während die Frauen der Wölsungen- und Helgi-Sage: Brynhild, Swawa, Kara noch durchaus ihren göttlichen Ursprung verraten, scheint in jüngerer Zeit auch der Glaube geherrscht zu haben, daß männergleiche Heldinnen, wie es deren genug in der Wikingerzeit gab, Walküren werden konnten; ebenso, daß Walküren bleibend im Gefolge berühmter Könige zogen.

Als Gudrun den Atli mit allen seinen Mannen dem Feuertode weiht, weil sie den Mord an Gunnar und Högni vollbracht haben, werden auch die Schildjungfrauen sämtlich eine Beute der Flammen und von der heißen Glut verschlungen (Atlakv. 43). Nach isl. Überlieferung (FAS I_{379}) und Saxo (258) nehmen die Schildjungfrauen Wisna, Heid und Webjörg an der berühmtesten Schlacht des alten Nordens, der Brawallaschlacht teil, in der der dän. König Harald Hildetan und sein Neffe, König Hring von Schweden, die ganze Macht des Nordens gegeneinander aufboten, und sie führen drei Heerhaufen an. Webjörg hat sich so sehr an Helm, Panzer und Schwert gewöhnt, daß sie die tapfersten Streiter übertrifft. Die Schildmaid Wisna erliegt allein der wütenden Raserei des starken Starkad. — Herwör, Angantys Tochter, wächst als ein schönes Mädchen heran (Herv. S. 6. 7. 18). Sie gewöhnt sich mehr, Bogen, Schild und Schwert zu gebrauchen, als zu nähen und zu sticken. Sie ist groß und stark; sie tut öfter Böses als Gutes, und als sie der Jarl darüber zurechtweist, läuft sie hinaus in die Wälder und erschlägt Menschen, um sich ihrer Habe zu bemächtigen. Kurze Zeit darauf entfernt sie sich allein, in Männerkleidern und mit Waffen: sie begibt sich zu Wikingern und übernimmt ihre Führerschaft. Zaglos betritt sie die feurige Insel, die der Seefahrer sonst meidet, schreitet in Heldenrüstung furchtlos durch das wilde Flammenmeer und singt das Beschwörungslied, das die Grabgeister aufweckt. Das Zauberschwert wird ihr herausgeworfen, Werkzeug und Wahrzeichen jener ungebändigten Kampfwut, die ihren Fluch in sich trägt, und Herwör nimmt die verhängnisvolle Waffe mit, wenn sie auch ihrem ganzen Geschlechte sicheres Verderben droht. Auch ihre Enkelin Herwör, Heidreks Tochter, die schönste von allen Jungfrauen, ist groß und stark wie Männer. Sie übt sich im Gebrauche von Pfeil und Bogen und fällt nach tapfern Kämpfen.

Diese heldenhaften Frauen wurzeln gewiß in den wirklichen Zuständen der Wikingerzeit seit dem Ende des 8. Jhd., aber aus ihnen kann unmöglich die Gestalt der Walküren hervorgegangen sein. Denn die großen Volks- und Wanderkriege der alten Zeit, von den Kimbern an bis zu den tapfern Gotinnen zur Zeit Aurelians, in denen die Frau die stete Begleiterin des Mannes war und am Kampfe selbst teilnahm, mußten auf die weitere Ausbildung der göttlichen Jungfrauen viel kräftiger und anregender wirken als die spätern Seezüge, bei denen die Frau nur ausnahmsweise mit tätig war. Schon die römischen und griechischen Geschichtschreiber erzählen von den germ. Frauen das, was die Mythen von den Idisi, den Walküren, den Helm- und Schildmädchen Wodans, berichten. Schon die Gräberfunde der Bronzezeit zeigen weibliche Leichen, neben denen ein Bronzedolch mit Horngriff liegt. In Hedemarken hat man i. J. 1902 die Leiche einer Frau von 20—30 Jahren aufgedeckt, neben ihr Schwert, Axt, Pfeil- und Speerspitzen; unter dem Kopf einen Schildbuckel und zu Füßen ein Pferdeskelett. Es sind die Überreste einer Schildjungfrau aus der jüngeren Wikingerzeit, und die Vermutung liegt nahe, daß den Schildjungfrauen eine ihren Bräuchen entsprechende Bestattungsweise zu teil geworden ist.

Odin als Kriegsgott.

Odin ist der eigentliche Kriegs- und Siegesgott des Nordens. Schon die ältesten Skaldengedichte heben besonders Odins Tätigkeit als des Schlachtenlenkers hervor: er ist „Kriegsvater, Gott des Kampfes, Streitförderer (Thror), Sieger (Widur), Siegvater, Gott des Sieges, der siegreiche Gott, Heervater, Heerführer (Herjan = *κοίρανος?*), der Heerfrohe, Heerverblender, Helmträger, Schild- und Speerschwinger“; der Kampf ist „Odins Lärm“. Er ist nicht nur selbst in jedem Kampfe siegreich, sondern hat auch die Gewalt, andere sieghaft zu machen (FMS II_{201}). Snorri sagt:

Odin war ein großer Heermann und weit umhergezogen, er hatte sich viele Reiche unterworfen; der Sieg war ihm so hold, daß er in jedem Kampfe die Oberhand hatte, und daher kam es, daß seine Mannen dafür hielten, es könnte nicht anders sein, er müßte in jedem Kampfe siegen.

Es war seine Weise, daß er, wenn er seine Leute in den Kampf oder zu andern Sendungen schickte, ihnen die Hand auf das Haupt legte und den Segen gab: dann glaubten sie, es müßte ihnen alles gelingen (Yngl. S. 2). Wenn er kämpfte, erschien er seinen Feinden grimmig. Er konnte auch [durch Kriegszauber] machen, daß seine Feinde blind oder taub oder erschreckt wurden, und ihre Waffen nicht schärfer verwundeten als Ruten (K. 6). Als er in Schweden todkrank geworden war, ließ er sich mit der Spitze des Speeres blutig ritzen und eignete sich alle im Kampfe Gefallenen zu. Er sagte, er reiste nach Götterheim und werde dort seine Freunde begrüßen. Da glaubten die Schweden, er wäre ins alte Asgard gezogen und würde dort ewig leben. Da begann man von neuem, an Odin zu glauben und ihn anzurufen. Vor Beginn großer Kämpfe ließ er sich sehen; einigen gab er den Sieg, andere lud er zu sich: beides war ein gleich gutes Los (K. 10).

Odin ist der kampfgewohnte, ruhmreiche, waffengeschmückte Heervater (Grímn. 19). Als Siegvater wohnt er in Sigtun (Sn. E. Prol. 5; Yngl. S. 5), dem Gehöfte des Siegers, und dieser Name verleitete Snorri später dazu, Sigtun in der schw. Stadt Sigtuna wieder zu finden. Beim letzten Kampfe reitet Odin den Göttern und Einherjern voraus, im goldenen Helm, den Speer in der Faust (Gg. 51); in Walland, dem Lande der Schlachtfelder, weilt er, bewirkt Krieg und bringt Edle in Streit (Harb. 24); er belehrt Sigurd, welche Vorzeichen günstig seien beim Schwingen der Schwerter: den Sieg nur erringe, wer keilförmig die Krieger ordne (Swinfylking; Reg. 20—23). Wodan führt Kriege und gewährt den Menschen Tapferkeit gegen die Feinde; ihm wird geopfert, wenn Krieg droht; im Tempel von Uppsala war er gewaffnet dargestellt, wie die Römer den Mars darzustellen pflegten (Ad. Br. IV_{26}). Saxo gibt Odin mit Mars wieder (66): er ist der Mächtige im Streite, der Einäugige, der schreckliche Gatte der Frigg (an. Ygg); gedeckt mit weißem Schilde, lenkend das hohe Roß, mischt er sich in den Kampf. Die schw. Heiden führten den hl. Philipp nach dem Tempel in Uppsala und zwangen ihn, „dem Mars zu opfern, den die Schweden Odin nennen". Odin waltet über den Sieg (Ol. S. Tr. 201); Heervater spendet gern dem Gefolge sein Gold, dem Hermod gab er Helm und Panzer, ein schneidiges Schwert schenkt' er dem Sigmund: Sieg und Tatkraft gab er manchem Helden (Hyndl. 2, 3).

Odin ist der Erfinder der „Schnauze des Ebers" (Rani) d. h. der keilförmigen Spitze der nach dem Eberkopfe Swinfylking zubenannten Schlachtordnung, in der schon die Germanen des Ariovist gestritten hatten, und heißt darum selbst Rani. Er lehrt Hadding diese Art, das Heer aufzustellen; dann nimmt er einen Bogen, der zuerst sehr klein erscheint, dann sich aber ausdehnt, und legt zehn Pfeile an die Sehne, die mit einem Mal ebensoviele Feinde verwunden (Saxo 32). Für gewöhnlich gilt Ull, Odins Sohn, als bester Bogenschütze. Mit dem anwachsenden Bogen ist der Speer zu vergleichen, der wie ein Rohrstengel aussieht, und mit dem Starkad den Wikar tötet, ferner der Rohrstengel, der sich bei König Eirik als tödlicher Speer erweist, sowie der Mistelzweig, der dünn erscheint, aber in Höds Hand den Baldr tötet. Als Windgott vertreibt Odin durch Sturmgewölk den Regen, den Haddings Feinde durch Zauberlieder heraufbeschwören. Ebenso lehrt er den Harald Hildetan die berühmte Schlachtaufstellung zu Lande und eine neue Art, die Schiffe in der Seeschlacht zu ordnen (Saxo 248, 249, 263); Kämpfer, die gegen alle Waffen gefeit sind, lehrt er mit Steinen niederschlagen (Hm. 27; Vǫls. S. 42; Saxo 281).

Der Krieger, der im Kampfe fällt, weiß, daß er unmittelbar zu Odin eingeht. Darum mag der Held, der seinen Tod in der Schlacht voraussieht, die Erwartung aussprechen, daß er am Abend in Walhall zu Gaste sein werde; darum können beim Beginne des Zweikampfes die Gegner einander gen Walhall weisen. „Odin gegeben" ist gleichbedeutend mit „im Kampf erschlagen"; „zu Odin gehen, Odins Gastfreundschaft empfangen" = „erschlagen sein".

Vor dem Kampfe mit den zwölf Berserkern auf der Insel Samsey sagt Örwar-Odd zu seinem Waffengefährten Hjalmar: „Wir zwei Blutbrüder werden heute Abend bei Odin in Walhall zu Gaste sein, die Zwölf werden leben." Hjalmar aber meint: „Die zwölf Berserker werden heute Abend Odins Gäste sein, wir zwei werden leben" (FAS I_{422}). Ein anderer, der eine tödliche Wunde empfangen hat, sagt: „Leb wohl, Herr! ich werde jetzt bei Odin gasten gehen" (FAS II_{366}). Sigurds Ahnherr Reri gedenkt bei seinem Tode, Odin heimzusuchen (Vǫls. S. 2); Sigmund, dessen Schwert an Odins Speer zerschellt ist, sagt: „Odin will nicht, daß wir fürder das

Schwert schwingen: ich habe Kämpfe bestanden, solange es ihm gefiel; ich gehe, die vorangegangenen Blutsfreunde bei Odin [in Walhall] aufzusuchen und darf erwarten, sie bei Odin wiederzufinden (K. 12). Als Aslaug den Tod ihres Sohnes erfahren hat, tröstet sie sich: „Er hat gerötet den Schild im Männerblute, kam streitkühn zu Odin, als jüngster meiner Söhne“ (Ragn. S. 9). Hjalti sagt, als selbst die Toten des feindlichen Heeres wieder aufstehen und gegen ihn kämpfen, zu Bjarki: „Wir wollen uns nicht sträuben, wenn wir zur Nacht in Walhall sollen zu Gaste sein (FAS I_{108}). Nach der Brawallaschlacht läßt der siegreiche Hring den Sattel nehmen, auf dem er selbst geritten war, und gibt ihn dem toten König Harald mit in das Grab und bittet ihn, zu tun, was er wolle, nach Walhall zu reiten oder zu fahren (S. 39). Den König Hakon weisen seine Freunde, als sie ihn in den Hügel legen, nach Walhall (S. 284). Högni erklärt, seinem erschlagenen Vater dessen Speer bringen zu wollen, „und er nehme ihn nach Walhall und trage ihn dort am Waffenthinge“ (Nj. 80).

Mit dem Blut aus selbst gestochenen Wunden erkaufte sich der Germane die Hilfe Odins und die Aufnahme in sein Gefolge. Mit der Speerwunde gaben sie sich dem Kriegsgotte zu eigen und zeichneten sich mit seiner Marke als ihm gehörig. Ohne Rüstung, mit leichten Waffen stürmten sie in das Wetter der Speere. Aus ihrem Blut entsprang ihr Recht, ein Gefolgsmann des großen Gottes fortab zu sein und teil zu haben an seiner Herrlichkeit.

Zu Sommersanfang, wenn die Jahreszeit für Heerfahrten und Seezüge anbrach, wurde das dritte große Opferfest des Jahres, das Siegopfer, gehalten (Yngl. S. 8). „Gabe um den Sieg“ hieß auch das Bittopfer vor jeder großen Unternehmung (Kristni S. 11). Die Drontheimer tranken an ihren Opferfesten zuerst bei dem Becher Odins für Sieg und Macht für ihren König (Heimskr. Hak. S. g. 17). Asmunds Leute waren gefallen, und er selbst gefangen; es war Abend; sie beschlossen, ihn am Morgen auf Arans Grab zu legen und ihn dem Odin zu geben, damit sie selbst Sieg haben möchten (FAS III_{379}). Die Toten des Schlachtfeldes gehörten dem Siegesgotte: „Da liegen die Toten auf dem Sande, zugeteilt dem einäugigen Gemahle der Frigg: wir sind erfreut über einen solchen Tod“ (Sk. 1). Jarl Einar, der sich im 9. Jhd. die Orkaden unterwarf und zuerst das Torfstechen lehrte, da es dort an Brennholz mangelte, läßt dem gefangenen Half-

dan den Blutaar auf den Rücken ritzen: er schneidet mit dem Schwert alle Rippen vom Rückgrate los, so daß die Lunge herausgerissen wird, und weiht ihn so dem Odin für den Sieg (Orkn. S. 8; Ragn. S. 18; Reg. 26; Saxo 315).

Als Kriegs- und Siegesgott greift Odin persönlich in das Geschick der Helden ein, pflegt Helden und Heldenstämme, waffnet, begabt sie wunderbar, reizt sie auf und verderbt sie. Er dürstet nach den Seelen der Tapfern, darum sucht er die Häuser der Helden auf, erzieht und rüstet ihre Söhne zur Tapferkeit, stiftet große Kämpfe, darin sie sich bewähren können; er will nur solche, die im Streite gefallen sind oder freiwillig sich mit des Speeres Spitze gezeichnet haben. Seine Günstlinge müssen ihm die Seelen ihrer Erschlagenen geloben, ihnen selbst gibt er Heldenruhm und kurzes Leben, oder, wenn sie gealtert sind, erbarmt er sich ihrer und rafft sie selbst gewaltsam dahin. Aber nicht die leere Lust am Tode der Tapfern treibt ihn; er bedarf ihrer, doch eben nur ihrer, der Kampferprobten, und dieser kann ihm nie zuviel werden zu jenem größten ungeheuern Kampfe, der der Welt und den Göttern selbst den Untergang droht.

Wie im deutschen Siegfriedsmythus, erscheint Odin auch im Norden an der Spitze von Sigurds Geschichten:

Mit Höni und Loki wandelt er durch die Welt, und auf diesem Gange werden die Geschicke langer Geschlechtsreihen bestimmt. Odin wird von Fafni, Regin und ihrem Vater mit seinen Begleitern schimpflich gefesselt und legt bei der Sühne für Otr zu dem übrigen Golde den Ring, auf dem der Fluch haftet, daß er den Besitzern des Schatzes Verderben bringt. Um Rache zu nehmen für die Schmach ruft Odin den Sigurd ins Dasein; er rüstet ihn aus und beschützt ihn, daß er die Tat vollbringe, wenn auch das damit unabwendbar verbundene Verhängnis den herrlichsten und ruhmreichsten aller Helden ins Verderben stürze. Odin hilft dem jungen Helden das Roß Grani auswählen, das von Sleipni stammt. Aus den Stücken des Schwertes, das Odin einst in den Baum stieß, wird Sigurds treffliches Schwert geschmiedet, womit er seinen Vater rächt und den Drachen erschlägt. Auf Sigurds Fahrt zur Vaterrache stillt Odin das Unwetter und gibt ihm Kampflehren. Als Sigurd auf der Heide den Drachen erwartet, kommt wieder Odin und rät ihm, mehrere Gruben zu machen, damit das Blut ablaufen könne. Odin hat die Walküre Brynhild, weil sie einem andern wie seinem Günstlinge den Sieg verlieh, in den Zauberschlaf gesenkt und bestimmt, daß der ihren Schlaf breche, den nichts erschrecken

könne. Dieser ist Sigurd; er erhält in Brynhild eine Gattin, die alle überstrahlt; sie lehrt ihn Weisheit und heißt ihn zwischen Ruhm und Vergessenheit wählen. Sigurds frühzeitiger Tod wird in langer Reihe blutiger Taten durch den völligen Untergang des Gjukungengeschlechtes gerächt, und als die letzten dieses Stammes nicht mit Waffen zu verletzen sind, erscheint zum letzten Male der einäugige Greis und rät, sie mit Steinwürfen zu töten.

In ähnlicher Weise greift Odin in das Schicksal des sagenhaften dänischen Königs Harald Hildetan ein (Saxo 246 ff., FAS I_{361} ff.):

Seine Eltern haben wie Reri und seine Gattin lange keine Kinder. Da zieht der Vater nach dem Heiligtum in Uppsala, um die Götter um Rat zu fragen, und erhält die Antwort, daß seine Frau einen Sohn gebären werde, wenn er den brüderlichen Manen das Totenopfer brächte. Der Knabe, der so durch Odins Orakel zur Welt kommt, wird Harald genannt. Er gehört Odin an und ist ihm geweiht; die durch das Gebot des obersten Gottes erfolgte Geburt bildet die Einleitung zu einem Heldenleben, das in besonderem Grade Odin geweiht ist. Von Kindheit an hat sich Harald Odins Gunst und Hilfe zu erfreuen, und zuletzt fällt ihn Odin selbst wie den Sigmund. — Odin verleiht dem Knaben, daß er durch kein Eisen verwundet werden kann. Dafür gelobt Harald dem Gotte die Seelen aller Gefallenen. Ohne Harnisch, mit einem Purpurrocke bekleidet, eine golddurchwobene Binde um die Haare, mehr festlich als kriegerisch angetan, geht Harald seinen Mannen voran in die Schlacht: alle Geschoße fallen machtlos vor ihm nieder. — Als großer einäugiger Greis, mit haarigem Mantel, lehrt Odin ihn wie Sigurd die keilförmige Schlachtordnung. So frißt nach der Anweisung des höchsten Gottes der „Heerwalt Kampfzahn" alle die Kleinkönige in Dänemark hinweg und einigt es nicht nur, sondern schützt es auch nach außen hin. — Harald hat seinem Neffen Sigurd Hring dessen väterliches Reich Schweden übertragen. Ein gewisser Bruni (der Dunkelbraune), Haralds innigster Vertrauter, trägt alle geheimen Botschaften zwischen den beiden Königen hin und her. Als er dabei ertrinkt, nimmt Odin dessen Namen und Gestalt an und weiß durch trügerische Ausrichtungen die Bande der Freundschaft und Verwandtschaft zwischen den beiden zu lösen. Der von ihm im Stillen geschürte Haß scheint endlich nicht mehr ohne öffentlichen Ausbruch befriedigt werden zu können. Sie kündigen einander Krieg an, und sieben Jahre sollen mit den Rüstungen zu dem großen Kampfe hingegangen sein.

Nach altgerm. Sitte wird der Kampfplatz zum voraus verabredet, auf dem Felde Brawalla am Meerbusen Brawik in Ostgotland. Bruni ordnet an Haralds statt die Schlachtreihen in Keilform. Der altersblinde König steht auf dem Streitwagen und feuert seine Scharen an. Die Hörner blasen, der Kampf hebt an. Man konnte glauben, daß der Himmel auf

die Erde stürze, daß Wälder und Felder sich senkten, daß alles sich durch einander wirrte, das alte Chaos zurückgekommen sei, daß Himmel und Erde in brausendem Unwetter untergingen, und die ganze Welt in die Vernichtung gerissen würde. Aber das Verderben bricht über die Dänen herein, hauptsächlich durch den Andrang der Bogenschützen aus Telemarken. Der blinde König entnimmt aus dem traurigen Gemurmel der Seinen, daß sich das Glück auf die Seite des Feindes gewandt habe. Er heißt Bruni, seinen Wagenlenker, beobachten, wie Hring sein Heer geordnet habe. Halblachend antwortet Bruni, der Feind kämpfe in Keilordnung. Bestürzt und erstaunt fragt Harald, von wem Hring diese Weise der Heerscharung erlernt habe, da doch Odin der Erfinder und Meister derselben sei und von ihm niemand wie Harald selbst, in dieser neuen Kriegskunst unterrichtet sei. Als Bruni schweigt, gemahnt es den König, derselbe sei Odin, und der ihm einst befreundete Gott habe, um ihm jetzt zu helfen oder die Hilfe zu entziehen, solche Gestalt angenommen. Da beginnt er, den Gott anzuflehen, daß er den Dänen, denen er sonst sich gnädig gezeigt, auch diesmal den Sieg verleihen möge; auch verspricht er, die Seelen der Gefallenen ihm zu weihen. Bruni aber, unbewegt durch diese Bitten, wirft plötzlich den König aus dem Wagen, stößt ihn zu Boden, entreißt dem Fallenden die Keule und zerschmettert ihm damit das Haupt.

Sobald Hring Haralds Tod erfahren hat, läßt er das Zeichen zur Aufhör der Schlacht geben. Er heißt Haralds Leiche aufsuchen und veranstaltet eine königliche Leichenfeier. Das Pferd, worauf er selbst saß, wird an den Wagen des Königs gespannt, mit goldenen Decken geschmückt und so dem Toten geweiht.

Die Sage zeigt Odin in voller Gestalt und Tätigkeit. Er weiht sich den jungen Helden durch wunderbare Gabe, läßt sich aber dafür die Seelen der von ihm Erschlagenen geloben. Er stiftet Zwietracht unter den Verwandten, um den großen Kampf herbeizuführen. Er will nicht, daß sein gealterter Günstling ruhmlos untergehe; mit großem Geleite von beiden Heeren soll er in Walhall eingehen. Er gibt selbst dem blinden Harald den Keulenschlag, durch den er wie Sinfjötli und Sigmund zu Walhalls Ehren erhoben wird. Aber nicht nur, um den alten Harald zu holen, hat Odin die Brawallaschlacht ins Werk gesetzt; ein langes, zahlreiches Gefolge von Helden soll der gefallene König mit sich nach Walhall einführen aus dieser berühmtesten Schlacht des Nordens, deren Beschreibung an den letzten, allverschlingenden Weltkampf mahnt.

Auch König Wikar ist Odin schon als ungeborenes Kind geweiht, und auch ihn holt sich Odin später auf besondere Weise (FAS II_{25}, III_{14-35}, Saxo 184):

Odin hatte sich von der schönen Geirhild gegen das Versprechen eines königlichen Gemahles zusichern lassen, daß sie immer nur ihn anrufen und ihr erstes Kind ihm weihen wollte. Da sprach Geirhilds Gemahl: „Hangen seh ich am hohen Galgen deinen Geborenen, verkauft an Odin". — Es ist früher erzählt, wie bei einem ungünstigen Winde Wikar durch das Los als Opfer für Odin bestimmt wird (S. 271). Die Art dieser Opferung ist in mehr als einer Hinsicht bemerkenswert: Odin verlangt von Starkad zum Lohne für seine Hilfe (s. u.), daß er ihm den Wikar senden solle, und Starkad sagt zu. Darauf gibt ihm der Gott einen Speer und sagt, dieser würde aussehen wie ein Rohrstengel. Am Morgen wird bestimmt, daß man etwas ins Werk setze, das den Anschein eines Opfers habe, und Starkad erklärt, wie man sich dabei zu verhalten habe. In der Nähe steht eine Föhre, und nahe dem Baum ist ein hoher Stumpf. Auf ihn steigt Starkad hinauf, biegt einen langen dünnen Föhrenast nieder und schlingt Därme eines neugeschlachteten Kalbes darum. Dann sagt er zum König: „Jetzt ist hier ein Galgen für dich fertig, König! und der sieht wohl nicht gar gefährlich aus. Komm her! ich will dir die Schlinge um den Hals legen!" Wikar steigt auf den Baumstumpf, Starkad legt ihm die Schlinge um den Hals und steigt dann vom Stumpf herab. Darauf sticht er den König mit dem Rohrstengel und sagt: „Nun gebe ich dich dem Odin!", und damit läßt er den Föhrenast los. Sogleich wird der Rohrstengel zu einem Speere, der den König durchbohrt. Der Stumpf fällt um, die Kalbsdärme werden zu einem starken Tau, und der Ast schnellt den Wikar hoch hinauf, sodaß er sein Leben läßt. Dem Starkad wird wegen dieser Tat alles Volk gram, und er muß flüchten.

Wie bei König Styrbjörn ist der Rohrstengel, der sich in einen Speer verwandelt, die Opferwaffe. Wie bei Baldr handelt es sich zunächst um ein Spiel, das sich aber bald in bittern Ernst verwandelt, und als das grausige Menschenopfer vollbracht ist, sind Wikars Mannen ebenso vor Schrecken sprachlos und erregt wie die Asen.

Auch geschichtliche Zeugnisse wissen von Kindern, die von ihren Eltern dem Odin geweiht sind (FMS II_{167}; Flt I_{385}):

Unter den angesehenen Männern von Halogaland, die dem Bekehrer Olaf widerstanden, befand sich auch Eywind Kinnrifa; durch Verrat eines heimlich übergetretenen Freundes wurde er vor den König gebracht, der ihm reiche Begabung und seine vollste Freundschaft bot, wenn er die Taufe empfangen wollte, und als dies vergeblich war, ein Becken mit glühenden Kohlen ihm auf den Leib setzen ließ. Eywind sprach: „Nimm

von mir das Becken! ich will einige Worte sagen, eh ich sterbe." Es geschah, und der König sprach: „Willst du nun, Eywind, an Christ glauben?" „Nein, erwiderte dieser, ich kann die Taufe nicht nehmen, wenn ich auch wollte;" denn, erzählte er, seine Eltern, die sich, um ein Kind zu erhalten, mit großer Gabe an die Zauberkunst der Finnen gewendet, seien beschieden worden, diese vermöchten das nicht zu schaffen; aber es könne geschehen, wenn die Eltern eidlich verhießen, daß das Kind bis zum Todestage Thor oder Odin dienen sollte. „Hierauf, schloß Eywind, gewannen sie mich und gaben mich Odin; ich ward auferzogen, und sobald ich zu eigener Kraft gelangt war, erneute ich ihr Gelübde, habe auch seitdem mit aller Liebe Odin gedient und bin ein mächtiger Häuptling geworden; jetzt bin ich so vielfältig Odin gegeben, daß ich damit auf keine Weise wechseln kann und auch nicht will." Nach diesem starb Eywind er war der zauberkundigste Mann gewesen.

Utstein, einer von König Halfs Recken sagt:

Herz hab' ich hart in der Brust,
wie mir's in der Jugend Odin gebildet (FAS II_{48}). —

Odin selbst nimmt sich der jungen Heldensöhne an und erzieht sie. Odin und Frigg steigen herab, um den schiffbrüchigen Knaben Geirröd und Agnar Schutz und Erziehung angedeihen zu lassen. Odin nimmt Harald Haarschön bei sich auf und verhilft ihm zur Krone von Norwegen. Er nimmt die Gestalt des Greises Hroßhars-Grani an, um Starkads Pflegevater zu werden (Gautreks. S. 7):

Odin behält Starkad neun Jahre bei sich auf einer Insel, bis dieser riesengroß und riesenstark geworden ist. Dann führt er ihn an eine abgelegene Stelle im Walde, wo elf Asen sitzen und Hroßhars-Grani als Odin begrüßen: sie sollen als Richter Starkads Geschick bestimmen. Thor schafft ihm, daß er weder Sohn noch Tochter haben und sein Geschlecht beschließen solle; Odin aber, daß er drei Menschenalter leben soll. Thor sagt: Starkad soll in jedem Mannesalter eine Schandtat begehen; Odin: er soll die besten Waffen und Kleider haben. Thor legt ihm auf, daß er niemals Land noch Bauland haben soll; Odin, daß ihm Überfluß an fahrender Habe eigne. Thor: niemals soll er wähnen, genug zu haben Odin gibt ihm Sieg und Tapferkeit in jedem Kampfe. Thor: er soll in jedem Kampf eine Leibwunde davontragen; Odin verleiht ihm Skaldschaft, daß er nicht langsamer zum Wort als zum Werke sein soll. Thor: er soll sich keiner Tat erinnern; Odin: er soll den angesehensten und besten Männern als der Höchste gelten. Thor schließt: allem niedern Volke soll er verhaßt sein. Da urteilten die Richter, daß dem Starkad alles das werden sollte, was gesagt sei. Als sich die Versammlung trennte, und Odin und Starkad zu ihrem Bote gingen, sagte der Gott: „Wirst du mir,

Pflegesohn, nun auch wohl lohnen die Hilfe, die ich dir geleistet habe?" „Wohl", sagte Starkad. „Du sollst mir König Wikar senden, sprach Odin, aber ich werde dir einen Speer in die Hand geben, und der soll wie ein Rohrstengel aussehen (S. 298). —

Also Heldengeist, Schwung, höhere Belebung, treffliche Waffen, reiche Beute an fahrendem Gut — das sind die Geschenke des Kriegsgottes. Schön erzählt die norw.-isl. Hadding-Sage von Odin und seinem Schützlinge. Obwohl sie nur bei Saxo überliefert ist, lassen sich doch ihre Grundzüge erkennen, und ein bedeutender Dichter scheint sie zu einem Widerstreite zwischen Asen und Riesen, d. h. ihren Bekennern, und zu einer großartigen Verherrlichung des Odinsglaubens umgestaltet zu haben (Saxo 20):

Hadding wird von Riesen erzogen und mit der Fülle geheimer Weisheit ausgestattet. Die Riesentochter Hardgrep, in heißer Liebe zu ihm entbrannt, folgt ihm auf seinen Kriegszügen, um ihn zu beschützen, erregt aber dadurch den Haß ihrer Geschlechtsgenossen und wird von ihnen zerrissen. Nach ihrem Tode kommt Odin zum erstenmal und gewinnt ihm in feierlichem Bundesvertrage einen Wiking zum Genossen. Kurz darauf zeigt er sich ihm zum zweiten Male; er rettet ihn aus der Schlacht, und wie er einst Sigurd zu Grani verholfen, führt er Hadding auf seinem himmlischen Rosse fort, erquickt ihn mit einem süßen Tranke, der dem Körper neue Kraft verleiht und rät ihm, wie er in Zukunft der Gefangenschaft entgehen könne. Aber noch hat Hadding nicht mit den Riesen gebrochen, die ihn aufgezogen haben; in gefährlichem Kampfe ruft er nach dem Schutze seiner Freunde, der Riesen, und sogleich nahen diese als Streiteshelfer seinen Reihen. Als er aber ein riesisches Meerungeheuer tötet, wird er von einer Riesin verflucht: schiffbrüchig wird er an eine fremde Küste geworfen, seine eigene Heimat wird von den Feinden verheert. Erst dann hört sein Mißgeschick auf, als er für Frey Opfer bringt: nun kann er den Riesen bezwingen, der einer Königstochter nachstellt, und sich mit dieser selbst vermählen. Im Winter, als er bei seiner Braut sitzt, kommt ein überirdisches Weib neben dem Herdfeuer aus dem Boden hervor, Blumen im Kleiderschoße tragend, und führt ihn unter der Erde durch das Totenreich zu einer Mauer, über die sie den Kopf eines Hahnes wirft, und der beginnt zu krähen. Als Hadding später abermals in den Kampf zieht, kommt Odin zu ihm wie zu Sigurd aufs Schiff, lehrt ihn die keilförmige Schlachtaufstellung, folgt ihm zum ersten Male selbst in die Schlacht und gibt ihm den Sieg; zum Schluß verheißt er Hadding, daß er siegen soll, solange er ruhmbringende Kriege in der Ferne (d. h. als Wiking) führt, und daß er nicht durch Feindeshände, sondern eines freiwilligen Todes sterben werde. Noch im 16. Jhd. kannte man auf Island

ein Lied, in dem der sterbende Hadding Odins Walküren willkommen heißt (S. 281). Das ist der Schluß der Haddingssage, die wie bei Saxo mit dem freiwilligen Tode des Helden endete.

Die Hadding-Sage ist ein Zeugnis für den Asen-, besonders für den Odinsglauben in seiner letzten Zeit. Alles Rohe und Unheimliche, selbst der mit Runen geübte Totenzauber, der sonst Odin zugeschrieben wird, ist auf die Riesen übertragen. Demgegenüber offenbart sich die Götterwelt in ihrer ganzen Herrlichkeit. Odin geleitet seinen Schützling über Land und Meer auf seinem Zauberrosse, steht ihm im Kampfe bei, erlegt die Feinde mit seinen Pfeilen, lehrt ihn die Kriegskunst, lehrt ihn, Fesseln zu sprengen und Wind in die Segel zu bringen, verkündet ihm sein Geschick und verschafft ihm einen Einblick in sein göttliches Reich, wie es seinen treuen Dienern beschieden ist: er führt ihn über die Wiese, deren nie verwelkende Blumen Hadding zu der Unterweltsfahrt verlockt haben, nach den Gefilden der Einherjer, bis zu der Mauer, wo der Hahnenschrei die Unsterblichkeit verkündet — das Geheimnis, das selbst der weiseste Riese Wafthrudni niemals hat lösen können. Welche schönere Reihe von Bildern, hat man gesagt, kann vorgeführt werden, um die schwankenden Gemüter für den Glauben der Väter zu gewinnen? Von Riesen, die Helden erziehen, weiß die Sage auch sonst: Friggs Schützling Agnar lebt mit einem Riesenweibe zusammen, Harald wird vom Dovre-Alten erzogen, und wie Hadding in der Not seinen Pflegevater um Hilfe anruft, gelobt Dofri dem Harald, ihm im Kampfe immer nahe zu sein. Harald wie Hadding genießen die Liebe einer Riesin. Beide werden aber auch besonders von Odin geschützt. Aber nur die Hadding-Dichtung stellt das Verhältnis ihres Helden zu Odin in Gegensatz zu seinem Verhältnisse zu den Riesen; nur sie läßt die übernatürlichen Mächte, Riesen wie Götter um ihn kämpfen. Sie ist nicht ein Zeugnis dafür, daß die Riesen, das ältere Göttergeschlecht, von den Asen verdrängt seien, sondern sie ist eine Dichtung über das religiöse Problem: Riesenglauben gegenüber dem Asenglauben, und dieses Problem muß zur Zeit, als die Dichtung entstand, eine brennende Streitfrage gewesen sein,

die alle Gemüter beschäftigte. In einer Zeit, wo das Christentum dem alten Glauben mächtig zusetzt, Aberglaube aller Art emporwuchert, und in seinem Gefolge die Verehrung von Riesen aufkommt, will der Dichter zeigen, daß der Hahnenschrei hinter der Mauer des Totenreiches den Sieg des Lebens über den Tod verkündet, daß nur die Verehrung der alten Götter, zumal Odins, über das Diesseits hinaus Unsterblichkeit sichert. —

Als Hörd sich aufmacht, den Grabhügel des gespenstigen Soti zu erbrechen, gibt ihm ein Mann in blauem Mantel, Björn, ein Schwert, mit dem das Gespenst getötet wird; nachher aber war Björn verschwunden, „und die Leute halten es für gewiß, daß er Odin gewesen sein werde“ (S. 46).

Frogerus, nicht minder durch Waffen als durch seinen Schatz berühmt, war ein Sohn Odins und hatte von den Unsterblichen die Gabe erhalten, daß er von niemandem besiegt werden könnte, außer wenn jemand zur Kampfzeit den Staub unter seinen Füßen aufraffen könnte. Frotho aber fordert ihn auf, mit ihm Waffen und Platz beim Zweikampfe zu tauschen; dann rafft er den Staub von der Stelle auf, die Frogerus soeben verlassen hat, und erschlägt ihn (Saxo 117).

Unzweifelhaft hat die Sage ihn ursprünglich nicht als Sohn Odins gekannt, sondern als Schützling des Gottes; aber die spätere Zeit schloß aus der Unverwundbarkeit des Helden, daß er ein Sohn Odins sein müsse.

So hat Odin auch dem Wiking Framar verliehen, daß ihn Eisen nicht beißen solle (FAS II_{132}):

Er fordert Ketil zum Zweikampfe. Dem Geforderten steht der erste Hieb zu. Ketil schlägt Framar auf die Schulter, er aber steht ruhig beim Hieb; das Schwert beißt nicht, aber er schwankt doch beim mächtigen Hieb. Ketil haut dem Gegner auf die andere Schulter, aber die Waffe beißt noch nicht. Da wendet sich Ketil an sein alterprobtes Schwert, reizt seinen Stahl zum Kampf und singt über ihn einen Zauberspruch: „Am Leibe findest du Sprüche von böser Kraft und vermagst drum nicht zu beißen: nimmer glaubte ich, deine Schneide würde zurückgestoßen von giftigen Schultern, ob auch Odin sie abgestumpft.“ Dann dreht er das Schwert in der Hand und wendet die andere Schneide hervor. Framar steht ruhig, als das Schwert seine Schulter trifft, erst an der Hüfte stockt und die Seite vom Körper spaltet. Sterbend sagt Framar: „Kühn ist Ketil, scharf ist sein Schwert; es schnitt Odins Wort [d. h. die Gabe, daß Framar gegen Eisen gefeit sein sollte], als ob nichts es wär. Nun betrog mich Baldrs Vater; bös ist, ihm zu trauen.“ —

Hrolf Kraki wird von Odin auf seinem Zuge nach Schweden drei

Nächte hinter einander bewirtet, erregt aber den Unwillen des Gottes, als er die ihm angebotenen Waffen ausschlägt. Dadurch zieht er sich den Zorn des Gottes zu; er wagt seitdem nicht mehr, sich in Kämpfe einzulassen, und erkennt zu spät, daß er selbst schuld ist an seinem Unheile (Hrolfs S. Kraka): König Hrolf Kraki rüstet sich mit 100 Männern und seinen berühmten 12 Kämpen, um sein Vatererbe in Uppsala wieder zu erlangen. Sie kommen auf ihrer Fahrt zu einem Bauern namens Rani, der sie alle einlädt, trefflich bewirtet und weise unterhält. Aber der Schlafraum ist so kalt, daß alle Gäste, außer Hrolf und seinen 12 Kämpen, nicht warm werden können. Am Morgen rät Rani dem Könige, die Hälfte seiner Schar zurückzulassen; größere Fährlichkeiten warteten ihrer in Uppsala als ein kaltes Zimmer, und nicht die Menge gäbe beim Siege den Ausschlag. Am zweiten Abend kommen sie wieder an einen Bauernhof und glauben denselben Bauern zu erkennen, der sie die vorige Nacht beherbergt hat. Diesmal prüft er Hrolfs Gefährten durch Durst, die dritte Nacht durch Feuer. Nur der König selbst und seine Kämpen halten die Probe aus, und Hrani empfiehlt ihm deshalb, allein mit diesen die Fahrt fortzusetzen.

Auch in dieser Sage waltet deutlich Odin. Auf Hrolfs Zweifel, ob er sie alle aufnehmen könne, entgegnet er lachend: „Nicht wenigere Männer hab' ich manchmal kommen sehen, da wo ich gewesen bin.“ Damit mag auf seinen Heldensaal Walhall angespielt sein. Als kampfwerbender Gott erzieht und kräftigt er Hrolfs Gefährten, und von demselben Geiste zeugt der kühne Rat: erst die Hälfte seiner Schar und dann alle bis auf die 12 erlesenen Kämpen zurückzuweisen.

Auf der Rückkehr von Schweden kommen die Helden bei Anbruch der Nacht an einen Hof, vor dessen Tür der Bauer Rani steht. Er will Hrolf Schild, Schwert und Brünne geben. Aber der König will sie nicht annehmen. Darüber wird Rani zornig, und es scheint ihm damit große Unehre geschehen zu sein: „nicht bist du immer so weise, wie du dir einbildest.“ Da an Nachtherberge bei ihm nicht mehr zu denken ist, reiten sie ohne Abschied in die finstere Nacht weiter. Da hält Bjarki an und meint: „Zu spät besinnen sich Unkluge; mir ahnt, daß wir nicht weislich gehandelt haben, indem wir uns selbst den Sieg versagten.“ „Dasselbe ahnt mir, erwidert der König: dieser Mann mag Odin der Alte gewesen sein, und in Wahrheit war er einäugig.“ Sie reiten zurück, aber Hof und Bauer ist verschwunden. Bjarki rät Hrolf, daß er von der Zeit an nicht viel in Kampf ziehen sollte; denn fortan werde er nicht mehr so siegreich sein wie zuvor.

König Hrolf hatte eine Stiefschwester Skuld, die sein Vater Helgi mit einer Elfenfrau gezeugt hatte. Sie konnte nicht ertragen, daß ihr

Gemahl ihrem Bruder Schatz entrichten sollte. Unter dem Vorwande, dem König den schuldigen Tribut zu bringen, fahren sie mit einem großen Heere nach Hleidr. In der Nacht erhebt sich ein furchtbarer Kampf, und der Boden wird mit Leichen bedeckt. Skuld sitzt auf ihrem Zaubersessel und ruft alle ihre Toten durch Zauberlieder wieder ins Leben zurück. Da spricht einer von Hrolfs Gefährten: „Dünkt es mich gleich, daß ich viel Volk erschlage, vermag ich doch nicht all die Hiebe zu vergelten, die ich empfange: doch will ich mich nicht sträuben, wenn wir heute Abend in Walhall sollen zu Gaste sein.“ Bjarki sagt: „Hier sind so viele und gewaltige Männer aus allen Ecken der Welt zusammengekommen, daß man den Kampf nicht gegen sie aushalten kann. Aber Odin kann ich nicht unter ihnen erkennen, und doch zweifl' ich nicht, daß er hier unter uns schwebt, der treulose Sohn Herjans; könnte mir ihn jemand zeigen, ich wollte ihn erwürgen wie das elendeste und kleinste Mäuslein!“ —

Nach Saxo leistet Odin den Schweden auf seinem weißen Roß und mit weißem Schilde bedeckt, selbst Beistand; doch wird er Bjarki erst sichtbar, als er durch die Beuge des Armes blickt (Saxo 66; vgl. Ǫrv. Odds. S. 43). Aus Bjarkis Drohungen spricht der Trotz der Verzweiflung; der Kampf der Helden gegen die Götter findet sich auch im Epos anderer Völker. Daß Odin selbst in der Schlacht erscheint und denen Verderben bringt, die sonst seine Freunde waren, darf nicht befremden; denn Odin dürstet nach den Seelen der Tapfern, und auf welcher Seite auch die Helden fallen, sie kommen doch bei ihm in Walhall zusammen. Freilich konnte ihm deswegen von kurzsichtigen Menschen, die den tiefern Sinn seiner Handlungsweise nicht verstanden, leicht der Vorwurf der Treulosigkeit und Unbeständigkeit gemacht werden.

Framar sagt: „Baldrs Vater trog mich; bös ist's, ihm zu trauen“, und als seinem siegreichen Gegner Ketil vor dem Zweikampfe bedeutet wird: „Odin gab Framar Sieg, er ist sehr an Streit gewöhnt,“ wird Ketil zornig, als Odins Name genannt wird; denn er glaubte nicht an Odin und sprach eine Weise: „Den Odin verehren tat ich niemals, dennoch habe ich lange gelebt.“ Bjarki nennt Odin den treulosen Herjan. Als König Half zu seinem Stiefvater Asmund zog, wurde er mit der Hälfte seiner Mannen zum Mahle geladen. Aber Innstein widerriet es ihm, die andere Hälfte seiner Leute bei den Schiffen zurückzulassen, und warnte vor Asmunds Trug:

Dir ist worden gram nun Odin,
daß du auf Asmund fest vertrauest.
Er wird uns allen Trug anstiften,
wenn du nicht weise Vorsicht brauchst (FAS II$_{39.45}$).

In der Nacht legte Asmund Feuer an die Halle, wo Half und seine Recken schliefen, und diese fielen vor der Übermacht. Als der König gefallen war, sang Innstein:

Odin wir haben Übles zu lohnen,
der solchen König des Siegs beraubte.

In Sigmunds Frage an Odin, als Eirik in Walhall festlich empfangen werden soll: „Warum hast du ihm nicht den Sieg verliehen, wenn er dir tapfer zu sein schien?“ liegt eine Andeutung von Odins Unbeständigkeit und Unbilligkeit (S. 283). Als Zwietrachtstifter erscheint Odin auch in der Sage von Helgi dem Hundingstöter (H. H. II$_{33}$; S. 265). Dag entschuldigt sich bei der Schwester, der er den Gemahl erschlagen hat, mit den Worten:

An allem Unglück ist Odin schuld,
der durch Zwistrunen entzweite die Sippe.

In Brunis Gestalt bringt Odin durch hinterlistige Botschaft die bisher so enge Eintracht der Könige Harald und Hring ins Wanken (S. 296). Unbeständig gegen den Begünstigten zeigt sich Odin auch in einer andern Erzählung Saxos (158): Im Hunnenheere, das gegen Frotho heranzieht, tritt Hungersnot und allgemeines Sterben ein. Da läßt die Hunnen der Seher Uggerus [Ygg] im Stiche; dessen Alter kannte niemand, jedenfalls ging es über die dem Menschen gesetzten Grenzen hinaus. Er kam zu Frotho als Überläufer und verriet ihm das ganze Vorhaben der Hunnen. — Loki, der bei Ægis Gastmahl den Göttern lauter Vorwürfe ins Gesicht schleudert, die Entstellungen und Verdrehungen irgend einer tatsächlichen Begebenheit sind, macht auch Odin den Vorwurf der Ungerechtigkeit in der Entscheidung des Kampfes:

Schweige du, Odin, ungerecht teiltest du
unter Kriegern des Kampfes Glück;
du gabest oft, dem du geben nicht solltest,
dem Schlechteren Sieg in der Schlacht (Lokas. 22).

Odin selbst rühmt sich Thor gegenüber: „Im Schlachtenland war ich, bewirkte Krieg, bracht' Edle in Streit, schuf Ausgleich nimmer“ (Hárb. 24). Egil Skallagrimsson, der Typus eines nordischen Recken, eines Wikings und Sängers, hat seinen Lieblingssohn durch Ertrinken verloren und beschließt, überwältigt von Schmerz, den Hungertod zu sterben. Da fordert ihn die Tochter auf, dem Sohne ein Totenlied zu singen und ihm so ein Denkmal zu setzen. Der Vater beginnt, und je mehr das herrliche Lied fortschreitet, desto stärker erwachen die Lebensgeister, und als er vollendet, da fühlt er in sich die Kraft, weiter zu leben. In diesem von tiefem Weh durchwühlten Liede, in dem aber der ganze titanenhafte Trotz des ausgehenden Heidentums zu ergreifendem Ausdrucke kommt, klagt er Odin an: „Ich stand mich gut mit dem Herrn der Speere, ich wurde sorglos, indem ich ihm vertraute, bis der Freund der Wagen, der Urheber des Sieges, die Freundschaft mit mir brach“ (Snt. 22).

Auf diese Eigenschaft Odins, genauer, auf Odins Verhalten Harald gegenüber, spielt auch ein Vers des Geschichtsschreibers Snorri Sturluson an (FMS IX_{455}): Einige Häuptlinge, und besonders Gaut Jonsson hatten zwischen König Hakon Hakonsson und Herzog Skuli Zwist erregt (S. 17). Eines Tages fragte der Herzog Snorri spottend: „Sagt ihr nicht, daß der, der die alten Könige gegeneinander aufhetzte, mit einem andern Namen Gaut hieß?" „Ja, Herr," antwortete Snorri und dichtete eine Weise darüber, die begann also: „Gaut, der allein den Krieg erregt, reizte König Hring zum Kampfe gegen Harald Hildetan."

Darum führt auch Odin die Beinamen Glapswid ‚Truggewandt' und Skollwald ‚Trugwalter'.

Odin als Gott des Geistes.

Allbeherrschende Kenntnis der Runen kam nur einem zu: Wodan-Odin. Seine Zaubergewalt umspannte alle Dinge im Himmel, auf Erden und unter der Erde, sie beherrschte die ganze Natur; ihm allein schrieben die Dichter Kunde von allen himmlischen und irdischen Begebenheiten zu. Dieses unvergleichliche Wissen trug ihm die Namen ein: Göndli, ‚Träger des Zauberstabes', Fjölswinn ‚der Vielerfahrene', Hwatrad ‚der Scharfsinnige', Sann ‚der Wahre', Sanngetal ‚Wahres ahnend', „Seher" (Saxo 158). Glänzend entfaltet sich Odins magisches Wissen in dem Runenwettstreite mit dem Riesen Wafthrudni; durch persönliche Kenntnis hat er, der alte Weise, sein Wissen erworben und ist darum der Runengewaltigste unter den Riesen. Unter den Zwergen ist Alwis der zauber- und runenkundigste, er kennt die magisch wirksamen Zeichen und Namen aller Naturdinge in allen neun Weltregionen. Aber eine Rune ist allein Odin bekannt und sichert ihm den Vorrang über den Riesen und Zwerg: die Worte, die er Baldr ins Ohr flüstert, die Unsterblichkeit, die er Hadding verheißt.

Mit fortschreitender Kultur wird der Gott des Zaubers und des geheimnisvollen Wissens zum Gotte der Weisheit. Odins magisches Wissen und Zauberkunde sind älter als seine Weisheit und Dichtkunst. Gerade die Künste, die die Natur-

:r ihren Zauberern zuschrieben, und die auch im Besitze nordischen Zauberer sind, übt Odin aus. Bei den Deut- :n und Engländern ist Wodan als Gott des Zaubers be- gt; sein Name „furor" weist auf Zustände der Besessenheit ı. Odin übt Zauber, der hilfreich wirkt, der den Menschen hutz und Rettung spendet: er leiht Heilkraft [Siward, Rind], :hirmt gegen feindliche Waffen [Harald Hildetan] und Feuer Swidri], sprengt die Ketten der Kriegsgefangenen (I. Merse- burger Zauberspruch) und die Bande der Gehenkten [s. u.], macht bösen Zauber wirkungslos [Grettis. S. 79], stillt Feind- schaft unter den Volksgenossen, Sturm und Brandung, die das Fahrzeug gefährden [Sigurd, Hadding] (Hǫv. 145—163; Yngl. S. 7). Bösen, unfrommen, volksfeindlichen Zauber (Seid) schrieb man ihm erst unter dem Einflusse christlicher und finnischer Anschauungen zu: auf der dänischen Insel Samsö zauberte und trieb er Hexenhandwerk, zog von Haus zu Haus als Hexe (Lok. 24); durch Seid verführt er die Rind, übt selbst die unheimlichen Zauberkünste der Finnen, aber zeigt sich auch diesen überlegen (S. 293).

Diese Seite Odins hat Snorri gut geschildert (Yngl. S. 7): Odin kann als Zauberer jederzeit, nicht nur während des Schlafes, seine Seele aus dem Körper entsenden und in die Gegenstände, in die Tiere, in die Menschen treiben, in die er will (S. 258). Besonders in die Toten schickt er seine Seele und belebt diese: „zuweilen weckte er Tote auf aus der Erde, oder setzte sich unter die Galgen"; „wenn hoch im Gezweig eine Leiche schwebt, so kann er ritzen und Runen färben, daß der Verstorbene vom Stamme herniedersteigt und Worte mit ihm wechselt" (Hǫv. 156); weil er die Seherin aus ihrem langen Todesschlafe weckt, heißt er „Vater des Zaubers"; er reitet in die Hölle (nach späterer Auffassung sein Sohn Hermod), um aus ihr Baldr zu befreien; umgekehrt versenkt er die Brynhild in magischen Zauberschlaf. Der Zauberer wahrsagt mit Hilfe der Toten, mit Hilfe ihrer Knochen und ihres Hauptes, in dem sich nach alter Anschauung die Seele birgt: „Odin hatte Minıis Haupt bei sich, und dieses sagte ihm viel Neues aus allen Ländern". — Als Odin mit den Asen nach dem Norden kam, trieben und lehrten sie allerlei Künste, die die Menschen noch lange nachher geübt haben. Odin aber verstand diese am meisten und besten. Er sprach so anziehend und lieblich, daß alle, die ihn anhörten, meinten, das allein sei wahr [daher: Sann, Sanngetal]; er redete immer in Reimen wie jetzt die Skalden. Die Asen hießen Sangschmiede, weil diese Kunst von ihnen begann. Odin lehrte

seine Künste andere durch Runen und Zauberlieder, welche „Galdr" [Zauber von guter Wirkung] heißen, weshalb die Asen auch Zauberschmiede genannt werden. Aber auch die Kunst verstand er, die am meisten Kraft hatte, den Seid [Zauber von verderblicher Wirkung]: durch sie konnte er der Menschen Schicksal und was sie treffen würde, voraussehen, Tod oder Unglück oder Krankheit bereiten, Verstand oder Kraft nehmen und geben... So breitete sich die Zauberkunst weit aus und erhielt sich lange.

———————

V. 138. ***Ich weiß, daß ich hing am windbewegten Baum***
neun Nächte hindurch,
verwundet vom Speer, geweiht dem Odin,
ich selber mir selbst,
[*an dem mächtigen Baum, von dem die Menschen nicht wissen,*
***aus welchen Wurzeln er wuchs*] (d. h. dem Weltbaume).**

V. 139. ***Man bot mir kein Horn noch Brot zur Labung,***
nach unten spähte mein Aug',
ächzend hob ich, hob aufwärts die Runen,
zu Boden fiel ich alsbald.

V. 141. ***Zu gedeihn begann ich und bedacht zu werden,***
ich wuchs und fühlte mich wohl;
ein Wort fand mir das andere Wort,
***ein Werk das andere Werk* (Hǫv.).**

D. h. Odin erzählt, wie er 9 × 24 Stunden am windigen Baume gehangen habe, vom Speere verwundet, sich selbst geweiht, ohne Trank und Speise. Da blickte er nach unten, hob die Runen zu sich und fiel zu Boden: dann wuchs er und wurde berühmt.

Kaum ein Erklärer stimmt mit dem andern in der Deutung des „wunderbar schönen und erhabenen" Mythus von der Erfindung der Runen durch Odin überein. Christlicher Ursprung dieser Erzählung wird daraus geschlossen, daß der Gott sich selbst opfert, und daß der Galgenbaum, der zu diesem Zwecke benutzt wurde, deshalb ein Sinnbild der Welt wurde; das Kreuz, an dem der von der Lanze des Longinus durchbohrte Christus als Opfer für die Sünden der Welt hing, hätten altchristliche Dichter den alle Welt beschattenden Baum genannt, und diese Vorstellungen seien von den Wikingern auf Odin übertragen.

Die Gleichheit des Weltbaumes mit dem Baum, an dem Odin hing, wird aus dem Namen der Weltesche Yggdrasil

gefolgert, der „Odins Roß“ bedeuten soll. Am einfachsten ist die Erklärung, die sich über alle Schwierigkeiten leicht hinwegsetzt: nicht Odin, sondern sein Roß Sleipni hing im Geäste des mächtigen Weltenbaumes; der Name „Esche Yggdrasils“ bedeute gar nicht einfach „Pferd des Ygg“, also Galgen, da das Hängen am Galgen als Reiten auf einem Pferde bezeichnet wurde, sondern „Esche des Pferdes des Ygg“ d. h. des Sleipni (S. 261); die Worte „mit dem Speere verwundet und dem Odin gegeben, ich selber mir selbst“ seien ein späterer Einschub, durch das Mißverständnis veranlaßt, Odin habe am Galgen gehangen.

Richtig ist, daß Yggdrasil keineswegs notwendig das von Odin selbst gerittene Roß, d. h. der Galgen zu sein braucht. Wo immer der Weltbaum erwähnt wird, ist nicht einmal darauf Rücksicht genommen, daß er Odin als Galgen gedient habe. Auch das einfache „Yggdrasil“ kann als „Schreckenspferd“ aufgefaßt werden und den Galgen bedeuten, an dem Odins Opfer aufgehängt wurden.

Der Baum also, an dem Odin hängt, braucht nicht der Weltbaum zu sein, und selbst wenn sein Name „Odins Roß“ im Sinne von Galgen bedeutet, braucht er nicht den Galgen zu bezeichnen, an dem Odin selbst hing. Nicht deshalb wurde der Baum zum Sinnbilde der Welt, weil er zu Odins Opferung benutzt wurde, sondern wie jede germ. Gemeinschaft einen Baum hat, dessen Leben mit dem Geschicke der Gemeinschaft verknüpft ist, so hat auch die Welt als die Gemeinschaft, die alle Wesen umfaßt, ihren Schutzbaum, dessen Leben mit dem Schicksale der Welt verknüpft ist.

Die Worte, „verwundet vom Speer, geweiht dem Odin, ich selber mir selbst“ besagen nichts weiter als „gegeben Odin, ich selbst mir selbst“, d. h. Odin ist sowohl die Person, die geopfert wird, als auch die, der das Opfer gebracht wird. Nichts deutet an, daß Odin auch der Opferer war, oder daß das Opfer von seiten des Opferers ein Selbstopfer, ein freiwilliges war. Sondern dieser Schluß ist aus Snorris Worten gezogen: der sterbende Odin habe sich selbst mit der Spitze des Speeres gezeichnet (Yngl. S. 10). Aber die Vorgänge des

Liedes sind keineswegs dieselben wie bei Snorri, schon darum nicht, weil bei Snorri vom Hängen gar nicht die Rede ist. Wohl aber ist der Ritus von der Opferung heranzuziehen: Njörd hängt sich selbst auf und läßt sich vor seinem Tode mit einem Speere zeichnen (Yngl. S. 14); Hadding begeht Selbstmord, indem er sich angesichts des ganzen Volkes selbst aufhängt; Starkad durchstößt König Wikar mit einem Speere, hängt ihn an einer Föhre auf und opfert ihn so dem Odin. Selbst daran mag man denken, daß nach germ. Glauben das Opfer durch seinen Tod eine Erhöhung erlebt, und daß solche heilige Weihe des Opfertodes eine allüberwindende, magische Steigerung der Lebenskraft im Gefolge hatte. Die zur Opferspeise für Thor geschlachteten Böcke leben wieder auf; mit dem Durchgange durch die Opferweihe steigert Odin seine göttliche Existenz. Herakles opfert sich selbst, und des Olympus Harmonien empfangen den Verklärten in Kronions Saal. Es ist nicht unwahrscheinlich, daß der Mythus von der Erfindung der Runen mit einem andern verquickt ist, der das Ritual des Opfers erläutern sollte: dieser zweite Teil ist die Übertragung des üblichen Opferritus, mit dem sich nordische Männer freiwillig dem Odin weihten, auf den Gott selbst, dessen Macht durch dieses Opfer vermehrt wird. War vollends der Totengott Odin selbst erst durch den Tod nach Walhall gekommen, wie Snorri euhemeristisch von König Odin erzählt, so waren die Bedingungen für die Gestaltung des Galgen-Mythus gegeben.

Erwähnenswert sind noch folgende Vermutungen, die jedenfalls eine Bereicherung des zur Beantwortung dieses Mythus vorliegenden Stoffes bedeuten:

Ursprünglich hing nicht Odin selbst am Baume, sondern ein dem Odin mit dem Speere Geweihter. An ihm erprobte der Gott seine Zauberkunst, er sprach zauberkräftige Sprüche, ließ seine Seele in ihn hineinfahren und erweckte ihn dadurch zum Leben, so daß er vom Baume fiel und zu reden anhub (vgl. 308). Um zu diesem Zauber fähig zu werden, fastete und hungerte Odin, wie das Brauch bei den Zauberern ist. Er wurde erst zauberkräftig, nachdem er neun Nächte weder Speise noch Trank empfangen hatte. Dieser Totenzauber Odins darf wohl als Meisterstück gelten, und darum rühmt der Dichter: seit jener Tat sei Odin eigent-

sich weise geworden. Weil Odins eigene Seele in den Gehenkten fuhr, nahmen spätere Zeiten an: der Gott habe sich selbst erhängt und selbst aus dieser Lage befreit; und um das Geheimnisvolle noch zu erhöhen, begnügte man sich nicht mehr mit einem einfachen Baume, sondern der höchste Gott mußte am Weltenbaume hängen (Hóv. $138_{5,6}$). Da nun nach anderer Vorstellung Odin seine Weisheit von Mimi hat, wurde auch Mimi eine Rolle in der Erzählung zugedacht, und Odin noch folgender Vers in den Mund gelegt:

V. 140. *Mimi lehrte mich wirksamer Weisen neun,*
und den Trank erlangt ich des trefflichen Metes,
aus Odröris Inhalt geschöpft.

Mimi also lehrt den hängenden Gott zauberkräftige Runen, und da der Dichter seine Vorlage so verstand, daß Odin am Galgen über Durst geklagt habe, fügt er mit Benutzung eines Märchenmotives hinzu: Mimi habe den Gott getränkt; so labt auch Agnar den acht Nächte lang zwischen zwei Feuern gemarterten Gott mit einem Tranke (vgl. S. 322). Und wie bei ihm der gewöhnliche Baum zum Weltbaume wird, so war ein gewöhnlicher Trank nicht genug, sondern es muß der Göttertrank Odröri sein. Alle diese Zutaten verraten den Geist poetischer und mythologischer Gelehrsamkeit, den Geist der Skalden.

Gehen wir von der geschichtlichen Tatsache aus, daß an der Ausbreitung des Wodanskultus die Erfindung der Runen den allerwesentlichsten Anteil hat, daß der nordische Mythus in Odin geradezu die Kultur des Südens verkörpert, so ist es vielleicht nicht allzu gewagt, den Mythus von der Erfindung der Runen als einen historischen Mythus aufzufassen, der sogar deutschen Ursprungs sein kann: Odin ist im frühen Jünglingsalter d. h. bevor er der unbestrittene Göttervater geworden war, von einer feindlichen Macht, den Verehrern einer andern Religion, überwunden und erleidet das Schicksal der Kriegsgefangenen. Aber es gelingt ihm trotz aller grausamen Behandlung doch, am Leben zu bleiben; seine Verehrer lassen nicht von ihm ab, und als gar in seiner Begleitung die Weisheit aufkommt, die allen Germanen als die höchste erschien, der Runenzauber, da wird auch den Odinsgläubigen Gleichberechtigung zu teil, und dann vollzieht sich in raschem Siegeszuge seine weitere Entwickelung zum „Gott der Götter.“ „Wissen ist Macht.“ Kein menschlicher oder göttlicher Besitz nimmt bei den Germanen einen höhern Rang ein als das Wissen. Die Seele und das Wesen der

Dinge selbst enthielten die Runen. Durch ihre Erfindung bemächtigte sich Wodan-Odin der Herrschaft über die Welt, durch sie ward er allmächtig. Von der Macht der Schrift hat nie ein Volk größer gedacht, als die Germanen, und mit Recht hat man gerühmt: die Erfindung der Runen ist das erste Erzeugnis des Geistes, dem auch die Kunst Gutenbergs entsprang, aber auch wahrlich kein geringeres Zeugnis seines Vermögens.

Ein anderes Odinslied erzählt:

Odin rät, ritzt und denkt Gedankenrunen; er mischt die abgeschabten Runen dem Mete der Dichtkunst und Weisheit bei, auf den dadurch die zauberische Kraft der Zeichen übergeht, und von diesem Mete teilt er den himmlischen Mächten, den Asen, Elben und Wanen, und auch bevorzugten Sterblichen mit (Sigrdr. 15—18).

In schwedischen Volkssagen tritt Odin noch heute als Runenmeister auf: Ketil Runske erhielt seine übernatürliche Kraft dadurch, daß er Odin oder dem Alten vom Ufvelaberge seine drei Runenstäbe stahl. Manchem Mutigen begegnet ein Reiter mit einem Runenstabe im Munde; ist er verwegen genug, ihm diesen wegzureissen, so wird er so klug, daß er alles weiß, was man ihn künftig fragt. —

Es hat vielleicht eine Überlieferung gegeben, nach der Odin in frühester Jugend sich mit seinem Oheim Mimi, dem weisen Riesen, in Verbindung setzte, und von ihm neun Zauberlieder und einen Trunk vom Dichtermet Odröri (der Geist-, Poesie-Erreger) erhielt und so in den Besitz der höchsten Weisheit gelangte: Runen, Liedzauber und Dichtkunst, also das, was seine Überlegenheit über alle Götter ausmacht (S. 306, 311). Diese Vorstellung ist durchaus nicht ohne weiteres abzuweisen; denn die Riesen bewahren nach altem Glauben die Weisheit und Schätze der Urwelt, die erst im Besitze der Götter zum Segen der Welt werden.

Wir kennen aber noch eine zweite Begegnung Odins mit Mimi unter ganz anderen Umständen:

Unter der Wurzel der Weltesche befindet sich Mimis Brunnen, in dem Weisheit und Einsicht geborgen liegt. Zu dem Besitzer des Brunnens

kam Odin und verlangte einen Trunk aus dem Born, mußte aber sein Auge dafür als Pfand geben (Gg. 15). Der Weltbaum wird in strömendem Wasserfall aus dem Pfande Odins begossen, d. h. durch Mimi, den Inhaber des Brunnens und des Pfandes (Vǫl. 27). Aus Walvaters Pfande trinkt Mimi täglich am Morgen Met (Vǫl. 29). Wenn das Ende der Welt heran-naht, spricht Odin mit Mimis Haupte (Vǫl. 46), dann reitet er zum Brunnen und holt sich Rat von Mimi (Gg. 51). Begeistert von dem Tranke, dessen Tropfen aus Mimis Hirn, aus Mimis Horn rannen, hat Odin die Gedanken-runen erdacht und ihre Deutung die Menschen gelehrt; auf dem Berge stand Odin schwertbewaffnet, auf dem Haupte trug er den Helm: da murmelte weise Mimis Haupt zuerst und sprach wahre Worte (Sigrdr. 13,–14).

Also Mimis Trinkhorn und sein abgeschlagenes Haupt blieb für Odin eine Quelle der Weisheit, auch nachdem Mimi selbst nicht mehr seines Brunnens hütete. Von dieser Ent-hauptung Mimis wird folgendes erzählt:

Bei dem Friedensschlusse zwischen Asen und Wanen stellten beide Teile Geiseln, die Wanen Njörd und Frey, die Asen Höni. Weil dieser zwar groß und schön, aber nicht weise war, gesellten sie ihm Mimi als geheimen Rat bei. Höni wurde bald zum Häuptling erkoren, und er regierte gut, weil er guten Rat hatte. Als aber die Wanen dahinter kamen, wie es um den großen, schönen Mann eigentlich bestellt war, ergrimmten sie, hieben Mimi den Kopf ab und schickten diesen den Asen. Odin aber balsamierte ihn ein, sprach seine Zaubersprüche darüber, und so blieb er bei Verstand und Rede und konnte Rat geben, wenn man ihn befragte (Yngl. S. 4).

Weil Mimi unter einer Wurzel der Weltesche wohnt und sie mit dem Naß seiner Quelle begießt, heißt diese auch „Baum des Mimi“ (Fjǫlsv. 14, 18). In den Zweigen dieses Baumes, der am letzten Tage nicht durch Surts Lohe zer-stört wird, verbirgt sich das allein übrig bleibende Menschen-paar, und Mimi heisst darum auch „Berge-Mimi“ (Hoddmimi, Vafþr. 45). Die enge Verbindung zwischen Odin und Mimi bezeugt der dichterische Ausdruck für Odin „Mimis Freund“, der schon bei den Skalden des 10. Jhd. begegnet. Mimis Name haftet noch in Småland an einem See von unergründ-licher Tiefe und dem daraus sich ergiessenden Flusse (Mimis sjö, — aa), woselbst ein gefährlicher Neck sein Wesen treibt. Wie die deutsche Heldensage des 12. und 13. Jhd. noch Mimes als eines alten, im Waldesdunkel hausenden, vor

andern erfahrenen und gepriesenen Waffenschmiedes der Vorzeit gedenkt, des Lehrmeisters Wielands und Erziehers Siegfrieds, so kennt Saxo einen Waldschrat Mimingus, der ein Schwert von unwiderstehlicher Kraft und einen goldererzeugenden Ring besitzt (70. 71).

Deutlich geht aus den dürftigen Notizen Mimis nahes Verhältnis zum Wasser, zu Odin und zum Weltbaume hervor. Der Name gehört schwerlich zu μιμνήσκω, memor, sondern zur Wurzel mîm, „messen“. Mimi ist also ein Synonymum zu ags. meotod Gott, an. mjǫtuðr Schicksal, und der Baum, unter dem er wohnt, heißt auch mjǫtviðr (Vǫl. 2), d. h. der Baum, der einen bestimmenden und verhängnisvollen Einfluß hat. Mimi ist also der das Schicksal bestimmende, weise Wassergeist, den schon die Urgermanen verehrten. Sein Element ist das Wasser, und er haust in einem Brunnen, in dem alles Naß auf Erden und unter dem Himmel zusammenfließt. Er ist der Herr der Bäche, Ströme, Seen und Meere, sein Wissen ist so unergründlich wie sein Element. Die Deutschen dachten ihn in dem geheimnisvollen Dunkel tiefer Haine an murmelnden Quellen und zauberhaft wallenden Bergseen, als weise und kunstreich, alt und erfahren, Lehrer und Meister göttlicher Helden. Aber der Freund und Vater Odins selbst ist nur der nordische Mimi, seine Verbindung mit Odin gehört ausschließlich dem Norden an. See, Fluß, Bach, Quelle haben nach germ. Sprachgebrauch ihr Haupt da, wo sie entspringen oder auslaufen; den sprudelnden, immer schwatzhaften Born faßte man dichterisch als seinen Mund, und weiter gehend, als seinen Kopf. „Mimis Haupt“ bedeutet also „Quellursprung“ und demnach „Quell der Weissagung“, da dem hellen, durchsichtigen und beweglichen Wasser Weisheit, Wissen und Voraussicht nach altgerm. Glauben innewohnt und gleichsam in ihm verkörpert ist. Mimi führt die Ehrennamen „Sprecher aller göttlichen Wesen“, „Erzsprecher“, „Erzzauberer“. Odin redet vor dem Weltuntergange mit Mimis Haupt, d. h. der Gott sucht den Quell höchster Weisheit auf und befragt den Elementargeist in seinem Elemente, von dem er nicht zu trennen ist. Aber

dieser Ausdruck konnte leicht mißverstanden werden, wie das angeführte Odinslied zeigt (S. 312; Sigrdr.): das Horn, aus dem Mimi täglich trinkt, schwebt dem Dichter deutlich vor; aber die Runen aus dem „Hirne Mimis" zeigen, dass er Mimis Haupt als wirkliches Haupt gedacht hat. Erklärungssüchtiger Unverstand verflocht dann diesen mißverstandenen Ausdruck in den Wanenmythus und fabelte von der Balsamierung und Besprechung dieses Hauptes, verleitet durch den bei Zauber und Weissagung geübten Brauch, einen menschlichen Schädel zu Zauber zu verwenden; denn das Haupt des Toten erteilt guten Rat und verkündet die Zukunft, nach jütischem Aberglauben muß man aus einer Hirnschale trinken, um des Toten Seele zu bekommen (vgl. S. 58).

Jeden Tag begießt Mimi den Weltenbaum, daß er auch ferner gedeihe und blühe. Aber sein Element allein ist es nicht, er steht im Bunde mit dem Himmelsgott Odin, der ihm eines seiner Augen verpfändet: Wasser und Sonnenschein müssen zusammenwirken, wenn der Baum, d. h. das Weltall nicht verwelken und absterben soll. In dieser Verbindung, bei der Odin selbst Einbuße erleidet, spiegeln sich vielleicht geschichtliche Erinnerungen wieder. Erst durch den Sturz eines älteren Göttergeschlechtes erkämpft sich Odin die Herrschaft, und da dieses reiche Erfahrung und Wissenschaft besaß, schloß er mit ihm einen Vertrag, scheinbar unter den schwersten Opfern am eigenen Leibe, und so ward Mimi sein Freund, Vertrauter und Ratgeber.

Ein Dichter aber, der Odins Einäugigkeit erklären wollte, hat den einfachen alltäglichen Vorgang aus dem Bereiche des Natürlichen philosophisch vertieft: Odin, der Himmels- und Sonnengott, hat nur ein Auge — die Sonne, die im Wasser widerscheint. Täglich kommt er zu Mimi und versetzt sein eines Auge, aber natürlich nicht, ohne eine entsprechende Gegenleistung von ihm und seinem Elemente zu verlangen. Durch das Pfand, das er vom Gotte hat, weil es ihm täglich von neuem zufällt, besteht zwischen ihnen eine ewige, unauflösliche Verbindung: die Sonne zieht immer Wasser. Die Sonne konnte aber auch — nach einer anderen

Auffassung desselben Naturbildes — als ein Trinkhorn, aus dem Mimi Met trinkt, oder als eine Schale des Sonnengottes aufgefaßt werden, die Mimi mit dem heiligen Wasser seiner Quelle füllt, um den Baum zu begießen. Diese Hingabe von Odins Auge ist dann mit dem Weltuntergang in Verbindung gebracht. Odin verpfändet es, als er sein Reich gegen die drohenden Gefahren sichern will. Damit beginnt die Tragik in Odins Herrschaft; er weiß, daß seinem Reiche unabwendbar die Vernichtung droht, aber als treu sorgender Allvater gibt er sein Bestes hin, um Aufschub zu erlangen:

Denn für sein Volk muß sich der König opfern,
Das ist das Schicksal und Gesetz der Welt.

Vergebens holt er dann noch einmal Rat bei dem so oft erprobten Freunde, als Heimdall laut ins erhobene Horn schmettert: zu End' ewiges Wissen, uralte Weisheit verstummt! —

Dasselbe Naturbild der sich im Wasser widerspiegelnden Sonne, dieselbe Übertragung auf Odins weise Kenntnis des Weltzusammenhanges in Vergangenheit und Zukunft, findet in einem anderen schönen Mythus seinen Ausdruck: Eine hohe Halle erhebt sich in Asgard, mit Namen Sökkwabekk (Sinkebach, d. h. Ort, wo sich ein Bach hinabstürzt); kühle Wellen rauschen über den Saal; dort trinken Odin und Saga alle Tage froh aus goldenen Geschirren (Grímn. 7). Um Weisheit zu holen, geht also Odin zu der Göttin Saga, deren Name sich leicht aus lat. sāga kluge Frau, Wahrsagerin: sagire, sagax erklärt. Aus dem täglichen Wechseltrinken des Mythus ist in der Göttersage ein einmaliger, bedeutsamer Akt der Urzeit geworden. Saga, die vielkundige Erzählerin, die Odin täglich berichtet, was sie weiß, wohnt wie Frigg selbst in Fensalir, den „Meersälen", im Wasser: Sökkwabekk und Fensalir bedeuten ungefähr dasselbe, Saga ist nur eine Hypostase der Frigg. In Vestby Sogn liegt ein Hof Sekkeback an einem kleinen Bache. —

Nach einer Andeutung hat Odin einen Trunk des Dichtermetes Odrőri von Mimi erhalten (S. 311). Ein anderer Mythus erzählt, wie Odin diesen Trunk mit List und schönen Worten

durch sein Liebesverhältnis [illegible] lödbekommt Háv 13. 14; [illegible]

Suttung der vom [illegible] Dichtertrankes, wie Mimi [illegible] Riesen als die ältesten [illegible] der Dichtkunst: Odin, [illegible] nicht aus eigener Kraft den [illegible] List und Gewalt dem Riesen [illegible] Tochter Gunnlöd den [illegible] natürlichsten Hüterinnen [illegible] Lebensgefahr schlüpft der [illegible] Riesenhalle und nennt sich [illegible] er zu dem Riesengreise [illegible] ward es ihm, das Herz der [illegible] der verstellte Gott aufgenommen [illegible] wird verabredet und mit [illegible] mahl wird gerüstet in [illegible] Gunnlöd den Trank des [illegible] nacht entweicht der Gott, [illegible] ausgeleert hat, und Gunnlöd [illegible] Sinnes behilflich, aus dem [illegible] Dichtertrank Odröri nach [illegible] d. h. nach Walhall. Aber am Tage [illegible] die von dem Entweichen [illegible] Halle, um nach Hawi zu fragen [illegible] sie, ob er zu den Göttern [illegible] Flucht eingeholt und [illegible] Bekannte am Tage nach der [illegible] jungen Paares zu erkundigen [illegible] zu erfahren, ob der Neuvermählte [illegible]

Für den Göttertrank [illegible] sonnen, deren junge [illegible] sind (Sk. 1):

Bei dem Friedensschluß [illegible] ein Gefäß gespieen und daraus [illegible] Zwerge töteten ihn heimlich [illegible] Kessel Odröri rinnen. Dann [illegible] Flüssigkeit hieß seitdem Met, und [illegible] und ein Weiser.

Dieser Mythus mag [illegible] die Zwerge erscheinen auch [illegible] wissend; er ward aber später [illegible]

Suttung erhielt als Wergeld für seinen von den beiden Zwergen erschlagenen Vater den Dichtermet. Er bewahrte ihn in einem Berge und vertraute ihn der Hut seiner Tochter Gunnlöd. Auf seiner Reise kommt Odin zu Suttung. Er findet neun Knechte auf einer Wiese mähen, verspricht ihnen für ihre Sensen einen schärferen Wetzstein und wirft ihn in die Luft; aber im Streit um den Stein töten sich die Mäher gegenseitig. Darauf gelangt er zu Suttungs Bruder und nennt sich Bölwerk [aus dem Appellativum des Liedes ist ein Proprium geworden]. Zum Lohne für die Arbeit, die ihm Bölwerk leistet, bringt ihn Suttungs Bruder zu dem Felsen, in dem Gunnlöd den köstlichen Met hütet. Der Stein wird durchbohrt, und Odin schlüpft als Schlange durch das Loch. Drinnen nimmt er sofort seine göttliche Gestalt an, verführt das Mädchen und stiehlt den Met. Als Suttung dem Übeltäter, der in Adlersgestalt enteilt, als Adler verfolgt, findet er den Tod. Der Adler Odin aber hatte einiges von dem Mete hinten von sich gegeben, und das ist der Dichterlinge Anteil; der Met Suttungs aber ist für die bestimmt, die gut zu dichten verstehen.

Wenn auch das Urteil hart ist, daß der Kopf, der diese Geschichte ersann, selbst etwas von dem schmutzigen Auswurfe des adlergestaltigen Odin genossen habe, der künstlerische Wert dieses echten Skaldenkunststückes ist nur mäßig. Der Gott, der für einen großen Dienst so geringen Lohn will, erinnert an den starken Hans und den Bärenhäuter (K. H. M. Nr. 90, 101): Odin dient wie eine Art Rübezahl; er bringt die neun Knechte ums Leben, wie das tapfere Schneiderlein die beiden Riesen (Nr. 20). Gunnlöd, deren walkürischer Name (die zum Kampfe Ladende?) wenig für die liebende Riesenmaid paßt, ist an Stelle der schönen Elbin getreten, die den jungen Ritter mit dem Goldklange der Harfe in den Berg lockt und ihn mit reichen Schätzen, heilkräftigem Segen und der Gabe, treffliche Worte zu spenden, wieder entläßt (vgl. das Volkslied von Ritter Tynne S. 113, 115).

Uralt ist aber Odins Flucht als Adler, wie überhaupt die Vorstellung eines berauschenden, Unsterblichkeit verleihenden Göttertrankes in die idg. Urzeit zurückzugehen scheint. Aus seinem himmlischen Bewahrungsorte holt oder raubt den Trank dem eifersüchtig hütenden Dämon ein Vogel, der Vogel des Gottes oder der Gott selbst in Vogelgestalt: der Adler des Indra, der Nektar bringende Adler des Zeus, der als Adler den Met davontragende Odin. Der Unsterblichkeits-

trank ist im Norden eine Quelle der Inspiration, ein Dichtertrank geworden.

Man ist aber noch weiter zurückgegangen und hat diese Sage vom Raube des Trankes als eine allgemein menschliche hingestellt. Ein Tier hat alles Wasser verschluckt oder in Töpfen und Kisten versteckt und wird gezwungen, es wieder herzugeben. Odröri ist nicht nur in verschiedenen Gefäßen, sondern auch im Berge bei einem Riesen verborgen. In den Bergen, aus denen die Wasser kommen, die Quellen entspringen, wohnen die Riesen; hier behüten sie auch das köstliche Naß. Um zu dem Wasser in den Bergen zu gelangen, spaltet man sie mit einem Hammer oder Stabe, so daß sich ein Weg für das Wasser öffnet (vgl. Herakles, Moses, s. u. Thor). So bohrt auch Odin ein Loch in den Berg, um dem Wasser einen Weg ans Tageslicht zu bahnen. Dieses aus den Bergen herausgeschlagene Wasser ist das Wasser des Lebens im Märchen. Auch dieses wird sorgfältig in Flaschen gehütet, und der Märchenheld muß es mit List und Kühnheit von einem Riesen rauben; es wird gern in der weitesten Entfernung gedacht — denn es kommt zu uns aus der Wolke, dem Himmel. Motive vom Wasser des Lebens sind, entstellt und mißverstanden, in Snorris Mythus von Odin und Odröri gedrungen. Das einfache Wasser der Naturvölker erscheint im Märchen als Wasser des Lebens, im Mythus als Götter- und Dichtertrank. —

Als Gott der Dichtkunst erscheint Odin bereits bei den ältesten Skalden (Sk. 3): die Poesie heißt „Tau aus Odins Gefäß“, „Odins Bier“, „Odröris Woge“, „Odins Gabe“, „Lohn für das Lager [Beilager] Odins mit Gunnlöd“, „Trank des Fürsten der Feindschaft“ [Odins]. Odin gibt Weisheit vielen und gewandte Rede, Dichtkunst dem Sänger (Hyndl. 3). Als Gott des Kampfes und Sieges, wie des Gesanges begabt er seinen Günstling und Zögling Starkad nach beiden Seiten hin und gibt ihm Skaldschaft, daß er eben so fertig im Dichten wie im Sprechen sei. Vor Olaf erscheint er als der mächtige König, der in Leibeskünsten wie in der Dichtkunst erfahrenste (Ol. S. h. h. 171/2). Auch in tiefster Not und grösstem Schmerz

ist Odin dem Skalden Egil Skallagrimsson der Gott, der ihm sagen gab, was er leide: „Mimis Freund [Odin] hat mir Lind-rung für mein Leid verliehen und ich betrachte es jetzt einen Segen; er gab mir eine fehlerlose Kunst" (Snt. 23/4). So erhabene Gedanken über die Dichtkunst, ihren Spender und ihre Aufgabe, den Sinn von Kummer und Sorge zu entlasten, zu trösten und zu ermuntern, hat nur Egil ausgesprochen; ihm war die Poesie nicht eine tüchtige Kuh, die ihn mit Butter versorgt, sondern die hohe himmlische Göttin.

Odin ist nicht nur der Gott der Skalden, sondern auch der fahrenden Sänger. Er ist ihr Schutzpatron; er, der Sturmgott, war der gewaltigste Sänger, in ihm, dem Weltwanderer, verkörperte sich das Ideal des fahrenden Mannes, der das gesamte poetische Erbe des Nordens verwaltete. Vom Rednerstuhl aus verkündet der Spielmann, was er an Urds Brunnen aus Odins eigenem Munde gehört haben will (Hǫv. 120). Allgemeine Lebensregeln und Sätze, die auf allgemeine Geltung Anspruch machten, konnten zu jeder Zeit für Satzungen und Aussprüche Odins ausgegeben werden.

Mit Vorliebe erzählt die Dichtung von dem wandernden Gotte, wie er sich aufmacht, neues Wissen zu erwerben, die eigene Weisheit gegen fremde zu erproben.

Odin will Wafthrudni ausforschen, ob ihm der weise Riese an Kenntnis gewachsen sei, und als Frigg ihn in treuer Gattenliebe zurückhalten will, erwidert er: viel sei er umhergefahren, viel habe er versucht; doch wissen müsse er, ob der Riese, der das ganze Wissen seines Geschlechtes, von den Schicksalen der Welt vom Anfange bis zum Ende der Dinge vereinige, ihm überlegen sei. Da der Riese sich mit Odin selbst nie einlassen würde, kommt er in unscheinbarster Gestalt, als armer, fahrender Mann. In der Tat sind der Gott und der Riese einander an Umfang des Wissens ebenbürtig. An Odins Frage aber: „Was sagte Odin Baldr ins Ohr, ehe man ihn auf den Holzstoß hob?" erkennt Wafthrudni seinen Gegner; hier offenbart sich die Überlegenheit der Gottheit. Das tote Wissen besitzt auch der Riese, aber der Geist oder das Leben der schaffenden und regierenden Gottheit fehlt ihm, darum ruft er entsetzt aus:

Nicht einer weiß, was in der Urzeit Tagen
du dem Sohne sagtest ins Ohr.
Von den alten Geschichten und dem Ende der Götter
sprach der Thurs mit todgeweihtem Mund.
Mit Odin wagt' ich's mich an Einsicht zu messen,
das weiseste Wesen bleibst du! (Vafþrúþnismǫl).

Das zweite der Odinslieder, die die Überlegenheit des Gottes über alle andern Wesen, Riesen, Menschen, ja selbst Götter hervorheben, und seine Tätigkeit mit Rücksicht auf die Regierung der Welt darstellen, ist das Lied von König Geirröds Glück und Ende (Grímnismǫl):

König Hraudungs Söhne Geirröd und Agnar waren auf einem Bote miteinander draußen auf der See, um zu fischen, wurden aber vom Wind ins offene Meer hinausgetrieben. In dunkler Nacht stieß ihr Fahrzeug auf, sie gingen ans Land und fanden in einer Hütte einen alten Mann. Bei ihm blieben sie den Winter über. Der Alte nahm sich des Geirröd, die Frau des Agnar an. Im Frühjahr gab der Alte ihnen ein Schiff. Aber als er und seine Frau die Brüder zum Strand geleiteten, sprach er heimlich mit Geirröd. Als die Brüder an das Land ihres Vaters angesegelt kamen, stand Geirröd vorn im Schiffe; er sprang ans Land hinauf und stieß das Schiff hinaus mit den Worten: „Fahre du nun hin in der Trolle Gewalt!“ Geirröd wurde König an Stelle seines verstorbenen Vaters, Agnar aber lebte unter den Trollen und bekam Kinder mit einem Riesenweibe. Der alte Bauer, der den Geirröd an sich genommen, war Odin, und die Alte war Frigg.

Odin und Frigg saßen einmal auf Hlidskjalf und schauten über alle Welt. Odin sprach: „Siehst du, wie dein Pflegling Agnar in der Höhle mit einem Riesenweibe Kinder zeugt? Aber Geirröd, mein Pflegesohn, sitzt als König in seinem Lande.“ Frigg antwortete: „Er ist so karg mit der Kost, daß er seine Gäste hungern läßt.“ Odin leugnete es, da wetteten beide, wer recht behielte. Frigg sandte ihr Kammermädchen Fulla zu Geirröd und ließ ihm sagen, er solle sich vor dem Besuche eines Zauberers in acht nehmen; leicht sei der Hexenmeister daran zu erkennen, daß kein Hund, so bissig er auch sei, ihn anzufallen wage. Geirröd war keineswegs ein Knauser, gleichwohl ließ er den Mann festnehmen, vor dem die Hunde zurückwichen. Der Fremdling hatte einen Mantel an und nannte sich Grimni (der Verlarvte); weiter aber sagte er nichts. Der König ließ ihn foltern, um ihn zum Reden zu bringen, damit seine Zauberkünste ihm zu gute kämen. Wie man den Zauberer, der nicht gutwillig sein Wissen hergeben will, sondern sich durch Verwandlungen zu entziehen sucht, fesselt und foltert, so wird auch Odin einer solchen Marter unterworfen. Er wird zwischen zwei Feuer gesetzt, auf denen zwei Kessel stehen, und dort sitzt er acht Nächte. König Geirröd hatte einen zehnjährigen Sohn, Agnar, d. h. er ist der wiedergeborene Agnar, Geirröds Bruder. Der ging zu Grimni, reichte ihm zum Trunke ein volles Horn und sagte, es sei nicht wohlgetan, daß der König einen Unschuldigen quälen ließe. Grimni erquickte sich aus dem dargebotenen Horne; der Trank sollte ihm wohl die [illegible], das Feuer zu vertreiben. Inzwischen war ihm da[illegible] der Mantel zu brennen anfing. Da

21

erhebt Odin seine Stimme und spricht den Zauberspruch, der die Flamme löschen soll:

Heiß bist du, Lohe! zu hungrig leckst du!
entferne dich, Flamme, von mir!
der Wollstoff sengt, obwohl ich im Wind ihn kühle,
und Feuer fängt der Pelz.

Weiter dankt er Agnar für seinen Trank und versucht, in dem trunkenen und verblendeten Geirröd allmählich das Verständnis aufdämmern zu lassen, daß der Mann, den er peinigt, sein guter Freund und Pflegevater, Odin selber sei. Darum redet er von Dingen, die ihm, dem höchsten Gotte, selbst gehören, und die mit ihm in Verbindung stehen: von Walhall und dem Leben in seinem Reiche, von den Walküren, Odins Wölfen und Raben. Eine so genaue Kenntnis kann nur Odin selbst haben, und Geirröd muß, wenn er nicht ganz verblendet ist, merken, wer mit ihm redet. Noch einmal versucht Odin, seinem Lieblinge die Augen zu öffnen. Er geht auf seine eigene Person über: er wünscht, daß die Kessel von dem Feuern herabgenommen werden, damit die Götter im Himmel ihn sehen und ihm zu Hilfe kommen können, und als dies auf Agnars Geheiß geschehen ist, und dem König noch nicht die Einsicht gekommen ist, zählt er als letztes Mittel verschiedene von seinen bei früheren Gelegenheiten getragenen Namen auf, die Geirröd kennen muß. Aber auch jetzt stutzt er noch nicht, so unverkennbar und handgreiflich der Hinweis ist, daß Grimni nichts anderes denn ein Beiname Odins sein könne. Da wendet sich der Gott direkt an den jetzt rettungslos verlorenen König und deutet seinen bevorstehenden Tod an:

Meine Worte all hast du wenig beachtet,
da ein Gönner mit Trug dich umgarnt;
bald erblick ich mit blutigem Nasse
meines Freundes Schwert gefärbt.
Dein Ende seh' ich! Ygg wird besitzen
den Toten getroffen vom Stahl;
Unheil die Nornen dir weben, Odin kannst du jetzt sehen,
nun komme heran, wenn du kannst!

Als Geirröd, der sein nacktes Schwert vor sich auf den Knieen hatte, hörte, daß der Gemarterte Odin selber sei, wollte er ihn vom Feuer fortführen. Beim Aufstehen glitt ihm das Schwert aus der Hand. Er strauchelte, fiel, und die Waffe durchbohrte ihn, daß er starb. Da verschwand Odin, Agnar aber ward König.

Das Gedicht ist eine Offenbarung Odins in seiner ganzen Herrlichkeit und Furchtbarkeit; das deutet der Dichter selbst an, indem er Odin in dem letzten Verse Ygg „den Furchtbaren“ nennt. Aber Odin straft nicht nur den Übermütigen, Verblendeten und Unaufmerksamen, er zeigt auch seine Milde

und Gnade dem mitleidigen und aufmerksamen Agnar und erweist sich so als der strenge, aber gerechte Herrscher. Wie das Gedicht jetzt vorliegt, ist es durch üble gelehrte Zusätze von den Skalden arg aufgeschwellt und entstellt. Nicht ohne Zwang läßt sich aus den mythologischen Zusätzen die Gedankenverbindung so herstellen, wie es oben geschehen ist. Durch einen kühnen Schnitt hat man daher fast alle Strophen entfernt und so ein altes, einfaches Lied hergestellt mit schönem künstlerischem Sinne: der Gott des Zaubers löscht mit einem Zauberspruche das Feuer, offenbart sich dann in seiner furchtbaren Majestät und spricht über Geirröd den Zauberfluch, der den Peiniger in das eigene Schwert stürzt. Deutlich weist auch die Einleitung auf Odin als Zauberer hin, den der bissigste Hund nicht anbellen werde. Selbst der Höllenhund verstummt vor ihm (Baldrs dr. 2, 3).

Der Stoff der ersten Rahmenerzählung ist ein Märchen aus norw. Nordland und Finnmark. Fern draußen im Meere gegen Westen, weit von den äußersten Eilanden liegt eine herrlich ausgestattete, fruchtbare Insel. Sie ist nur zu einzelnen Zeiten auserlesenen Menschen sichtbar, bildet aber den Aufenthaltsort für übermenschliche Wesen, die in Reichtum leben, der nie ein Ende findet, und deren eigentliche Behausung auf dem Grunde des Meeres ist. Der Dichter hat dieses Märchenmotiv von zwei jungen Leuten, die zu diesem Meervolke kommen, in Verbindung mit Geirröd und Agnar gebracht und den blau gekleideten Meermann zu Odin umgestaltet. Die zweite damit verknüpfte, einleitende Sage ist nah verwandt mit der altdeutschen Sage von der Benennung der Langobarden (D. S. Nr. 389). In der deutschen wie in der nordischen Sage sieht Wodan-Odin von seinem Himmelsitze aus über die weite Welt, beidemal haben der Gott und seine Gemahlin Frea-Frigg je ihren Liebling, hier wie dort gelingt es der Göttin, dem Beschlusse des Gatten stracks zuwider durch List dem Liebling Odins zu schaden und ihrem eigenen zu helfen.

Das Motiv von dem wandernden Gotte, der rast- und ruhelos die Welt durchstreift, um Rätselfragen vorzulegen,

Weisheit zu prüfen und zu gewinnen, kehrt auch im alten Wegtamsliede wieder. Als Wegtam „Weggewohnt" scheut er den furchtbaren Gang in das Reich der Hel nicht, um die tote Seherin zu erwecken und Kunde zu erfahren, wie dem drohenden Verderben, Baldrs Tode, begegnet werden könne. Als Gest der Blinde legt er König Heidrek seine Rätsel vor und entfaltet den ihm innewohnenden Hort der Dichterweisheit (Herv. S. 15):

Unter König Heidrek lebte in Jütland ein mächtiger Herse, mit Namen Gest [Gast], der Blinde. Als er dem Könige die Schatzung vorenthielt, wurde er vor Gericht entboten, sonst solle die Schlacht entscheiden. Keins von beiden gefiel dem Hersen, und er beschloß, dem Odin zu opfern, damit der ihm hülfe. Eines Abends spät meldete sich bei ihm ein Fremdling, der gleichfalls Gest hieß und sich erbot, statt seiner zu Heidrek zu gehen. Sie wechselten Aussehen und Gewand, und der Fremdling Gest begab sich zum König. „Willst du, fragte ihn dieser zürnend, als er die Halle betrat, dich dem Urteile meiner rechtskundigen Männer unterwerfen?" Gest fragte, ob es nicht mehrere Weisen gebe, sich zu lösen. „Es gibt deren, erwiderte Heidrek, du sollst Rätsel aufgeben, die ich nicht lösen kann, und dir damit Frieden erkaufen." Gest zog dies dem Gerichtswege vor und legte dem König eine Reihe von Rätseln vor, die dieser alle erriet. Die letzte Frage aber war die, was Odin Baldr ins Ohr gesagt habe, bevor dieser auf den Scheiterhaufen getragen ward. „Niemand kann das wissen wie du selbst", rief der König zornentbrannt, entblößte sein Schwert und wollte nach Gest schlagen. Aber dieser, der eben Odin war, verwandelte sich plötzlich in einen Falken und entflog durch das Fenster.

Während sonst Odins Fragen die Götterwelt und Menschenschicksale betreffen, beschäftigen sich die Rätsel Gests mehr mit Naturbildern und menschlichen Dingen. Der Name „Gest" paßt natürlich nur für den als Wanderer ankommenden Odin, nicht auf den Hersen, der zu Hause bleibt, und der Beiname „der Blinde" eignet sich gleichfalls nur für den einäugigen Gott.

Kein Gedicht aber hat das Denken Odins als des Schöpfers, Erhalters und Regenten der Welt erhabener und ernster dargestellt, als die „Weissagung der Seherin", der Wölwa (Vǫluspá).

Ihr wird die Kunde von den Schicksalen der Welt in den Mund gelegt. Aber sie ist kein irdisches Weib, sondern gehört zu den Riesen, den uralten, mit Weissagung begabten Wesen; Riesen haben sie

aufgezogen, von ihnen hat sie ihre Weisheit, sie kennt alle Orte auf der Erde und unter der Erde. Sie wendet sich nicht an den einzelnen Fürsten und Herren vor seinem Gefolge, nicht an wenige Menschen, die ihrer Kunst bedürfen, sondern von Odin selbst aufgefordert, verkündet sie der gesamten Menschheit die Schicksale der Welt und der Götter. Weil sie Zauberkraft und Prophetengabe besaß, womit im Sinne unserer Vorfahren die höchste Weisheit umschlossen war, weil ihr durch die sinnende Betrachtung der Vergangenheit und Gegenwart geschärfter Blick auch in die Zukunft drang, war Odin zu ihr gegangen. Als er sie auf ihre Weisheit prüfte, bewährte sich diese vor ihm, und die Seherin gab ihm zu verstehen, daß sie auch seine innersten Geheimnisse kannte: sie offenbarte sich ihm als Zeugin seines Handels mit Mimi, als Mitwisserin dessen, was keinem sonst kund war. Aber wie Wölwen zu tun pflegen, wollte sie schweigen, wenn sie nicht Gaben erhielte, und darum schenkte ihr Odin Ringe und Kleinode. Ob sie nach Art und Weise der irdischen Wölwen in der Nacht am Kreuzweg saß, als Odin sie besuchte, oder ob sie Odin, als Zaubergott und Totenvater, aus dem Grabe gerufen hat, ist nicht deutlich zu erkennen. Aber Odin sucht eine andere riesische Seherin in der Unterwelt auf und weckt sie aus dem Grabe durch Totenzauber, um von ihr Baldrs Geschick zu erfahren, und wo sonst in der Edda von der Befragung einer Wölwa die Rede ist, wird überall deren Tod vorausgesetzt. Nachdem sie ihre Aufgabe erfüllt hat, versinkt sie wieder, d. h. sie kehrt wieder in ihr Grab zurück. —

Mit seinen Brüdern Wili (Wille) und We (Heiligkeit) hat Odin Himmel und Erde aus dem Chaos gehoben und die organische und sittliche Weltordnung eingesetzt. Als Windgott verleiht er den ersten Menschen den Atem, die Grundbedingung des physischen Lebens. Er eröffnet als Kriegsgott die Fehde zwischen Asen und Wanen, und als der Friede geschlossen ist, erhält er, der König des Götterstaates, seine Weltordnung fort und fort aufrecht. In der Sorge und Voraussicht für das Wohl der Welt trifft er nach der Ermordung des riesischen Baumeisters, womit der endlose Streit mit den Riesen um die Erhaltung der Welt anhebt, zwei Maßregeln. Er läßt erstens Heimdalls Horn bis zu dem Augenblicke, wo a l l e Wesen zum Kampfe aufzurufen sind, in sichere Verwahrung bringen und unter dem Weltbaume verbergen; denn bis zum Anbruche des jüngsten Tages soll es zu keinem allgemeinen Kampfe mehr kommen. Er geht zweitens sc-
bar unter dem schwersten Opfer am eigenen Le
bindung mit Mimi ein; durch sie fließt ihm

der Weisheit, und dem Weltbaume Kraft und Gedeihen zu. Er ruft die tapfersten Helden zu sich, damit es ihm in der Stunde der Not nicht an Kämpfern gebricht, und Lokis unholde Brut sucht er so lange wie möglich unschädlich zu machen. Er verschafft sich Gewißheit über Baldrs bevorstehenden Tod und die Bestrafung des Mörders, indem er in das grausige Reich der Tiefe reitet. Wo Weisheit bei überirdischen Wesen und Königen zu finden ist, geht er hin, sein Wissen zu bereichern. Und noch im Augenblicke der Entscheidung eilt er zu Mimis Haupt und erfährt, was bevorsteht. Die alte Welt geht aus den Fugen, aber in unermüdlicher Fürsorge sie so lange wie möglich zu erhalten, auch unter den schwersten eigenen Opfern — das ist ihm gelungen.

Als Schöpfer und Ordner im Reiche der Natur und alles höheren Lebens heißt Odin darum seinem Wesen nach Wak (der Wachsame), Thekk (der [den Menschen] Willkommene), seiner Stellung nach Omi (der Höchste); er ist der „Herr oder Gott der Erde", „Gott der Männer", „Vater der Menschen oder Zeiten", der „allmächtige Herr der Zeit", der „hohe Herrscher", „Lehrmeister der Götter", „Gott der Götter", „Allvater": er waltet über alles in seinem Reiche, Großes und Kleines (Gg. 3). Wie mächtig auch die andern Götter sind, so dienen sie ihm doch alle wie Kinder dem Vater. Thor, Baldr und Höd, Njörd, Widar, Wali und Hermod sind seine Söhne. Die nordischen Fürstenhäuser legen großen Wert darauf, Odins echte Nachkommen zu sein: Skjöld, der mythische Stammvater der Dänen, Säming, der Ahnherr des norw. Fürstenstammes von Halogaland, Sigi, der Gründer des Wölsungengeschlechtes, führen ihren Ursprung auf Odin zurück.

Der Name „Allvater" klingt christlich, aber schon bei dem ältesten Skalden, Bragi, wird Thor Allvaters Sohn genannt. Nachdem Odin einmal der alles überragende Himmelsgott geworden war, und man die Götter in ein verwandtschaftliches System gebracht hatte, konnte sich diese Vorstellung sehr wohl auf nordischem Boden entwickeln. Noch in der Mitte des 11. Jhd. konnte ein christlicher Dichter (Sk. 2) Odin

als Allvater bezeichnen: so fest haftete dieses Beiwort an Odin, daß der Dichter es unbefangen gebrauchte, ohne sich dessen bewußt zu werden, daß für ihn, den Christen, nur der Christengott diesen Namen tragen durfte. Snorri hat natürlich der allmächtige Christengott vorgeschwebt, aber das war nur möglich, weil die Ansätze dazu alle bereits im Heidentume vorgebildet waren. — Viel christlicher sieht die Dreiheit Odin, Wili, We aus: Odin als Allvater scheint Gott den Vater, Wili Christus, den die Kirchenväter als Voluntas oder Velle bezeichnen, We den heiligen Geist zu meinen. Aber Odin als Wilis Bruder begegnet bereits in den ältesten Skaldenliedern (Yt. 4), und die Alliteration mit *Vóđenn zeigt, daß Wili und We spätestens in das 8. Jhd. fallen müssen. Den Einfluß christlicher Trinität verraten dagegen Har, Jafnhar, Thridi (S. 16); unentschieden muß Tweggi (der Zweifache) bleiben, was vielleicht auf Odins Doppelnatur, die physische und ethische geht, oder auf sein dem Krieger bald holdes, bald feindliches Wesen.

Im Mimi-Mythus erscheint Odin deutlich als der Himmels- und Sonnengott, und nur ein anderer Ausdruck für die Auffassung der Sonne als Auge des Himmels ist es, wenn Wodan durch ein Fenster des Morgens gen Osten ausblickt, oder wenn Odin von seinem Hochsitze Hlidskjalf die ganze Welt übersieht und aller Menschen Tun wahrnimmt. Seitdem Odin die Stelle des alten Himmelsgottes eingenommen hat, besitzt er auch den Ring Draupni (Tropfer), von dem acht ebenso schwere Ringe jede neunte Nacht tropfen (Skírn. 21). Ihn haben die Zwerge geschmiedet; ihn, das Symbol der Fruchtbarkeit und des Lebens, legt Odin auf Baldrs Scheiterhaufen, als Wahrzeichen seiner künftigen Auferstehung; es ist derselbe Ring, den nach älterem Mythus der Himmelsgott Frey der geliebten Gerd anbietet. Wie die Heckringe jede neunte Nacht ihre Kraft äußern, wie der Märchenheld täglich unter seinem Kissen ein Goldstück findet (K.H.M. Nr. 60), so tropfen von Draupni jede neunte Nacht acht gleichschwere Ringe ab. Ob in diesem Mythus die altgerm. neuntägige Woche fortlebt, mag dahin gestellt bleiben. — Nach ihm, dem Sonnengotte,

ist auf Island die Pflanze „Odins Hahn" benannt (Tringa lobata), und der März heißt „Odins Monat".

Odins gesamtes Wesen fassen am schönsten die Verse zusammen:

Laßt uns Heervater bitten, seine Huld zu gewähren,
der gern dem Gefolge sein Gold spendet;
dem Hermod gab er Helm und Panzer,
ein schneidiges Schwert schenkt' er dem Sigmund.

Dem einen gibt Sieg er, dem andern Schätze,
Weisheit vielen und gewandte Rede;
dem Seemann Fahrwind, dem Sänger Dichtkunst,
männliche Tatkraft manchem Helden (Hyndl. 2,3).

Und wie Paulus Diaconus von Wodan sagt: „er wird von allen Stämmen Germaniens als Gott verehrt", wie der Christ Snorri berichtet: „alle Völker meinen, daß sie Odins Namen nach ihrer Sprache umwandeln müssen, um selber zu ihm beten zu können" (Gg. 20), so weiß auch Saxo von Odin, den er sonst nicht allzu günstig beurteilt (281): „Odin erstrahlte über den ganzen Erdkreis in solchem Glanze des Ansehens, daß alle Völker ihn wie ein der Welt geschenktes Licht ansahen, und daß kein Ort auf der Welt war, der sich nicht der Macht seiner Hoheit beugte."

Thor.

In einer prächtigen, humorvollen Scene hat ein Dichter die beiden großen Götter Odin und Thor einander gegenübergestellt (Hárbarþsljóþ):

Thor ist auf dem Heimwege von einer Ostfahrt begriffen und kommt an einen Sund, auf dessen anderer Seite Odin steht; er hat das Amt eines Fährmannes auf sich genommen und nennt sich Harbard (Graubart). Thor ruft ihm zu: Fahre mich über den Sund; ich gebe dir dafür gute Kost, die ich in meinem Korbe auf dem Rücken habe, Hafergrütze und Hering. Odin erwidert: Rühme dich nicht, Bauer, deines guten Frühstückes; wenig Grund hast du, so übermütig zu sein — vielleicht ist deine Mutter inzwischen gestorben. Thor antwortet: Traurige Kunde würde das sein, wenn sie wahr wäre. Nein, nicht wie ein Bauer, fährt Harbard fort, siehst du aus, der drei gute Gehöfte hat; barbeinig stehst du da, in Bettlergewand — der richtige Landstreicher! Thor tut, wie wenn er den beißenden Spott nicht hört und fordert ruhigen Tones den Fergen auf, mit seinem

Bote herüber zu kommen; doch wer ist der Eigner des Botes? Der Fährmann entgegnet: Er heißt Hildolf (Kampfwolf) und hat mir verboten, Räuber und Roßdiebe überzusetzen; übrigens, wenn du den Sund überschiffen willst, sag mir deinen Namen. Thor ist dazu gern bereit, aber er will den andern einschüchtern und nennt sich darum mit steigender Kraft des Ausdruckes: Ich bin Odins Sohn, ich bin der Stärkste unter den Göttern, kurz ich bin Thor selbst; aber wie wirst du genannt? Ich heiße Harbard, erschallt es von der andern Seite; einen tapfereren Mann fandest du nicht, seit Hrungni (ein von Thor erschlagener Riesenfürst) tot ist. — Damit beginnt der eigentliche Wortstreit, in dem es darauf ankommt, den andern durch Aufzählung von allerlei Taten zu überbieten. Wenn Thor stolz daran erinnert, daß er Hrungni, den Riesen mit dem steinernen Haupte, zu Fall gebracht hat und fragt, was Harbard indessen geleistet habe, so erwidert der: Fünf volle Jahre half ich einem König im Kampfe auf der im Laubschmuck prangenden Insel und benutzte die Gelegenheit, dessen Tochter zu verführen; war das nicht ebenso ruhmvoll wie deine Tat? Thor führt weiter seine Fahrten nach den Ostlanden an, erzählt, daß er dort Thursenweiber erschlagen und fügt, gleichsam entschuldigend, hinzu, daß sonst die Zahl der Riesen zu groß würde. Harbard antwortet damit, daß er von seinen Kämpfen berichtet, wie er Könige zum Streit aufhetzte, sie niemals versöhnte, und erinnert dabei Thor daran, daß er sich aus Angst und Furcht feig in einem Handschuh des Riesen Skrymi verborgen habe. Thor muß dazu schweigen; er weiß, daß der Vorwurf auf einer Tatsache beruht, die er nicht in Abrede stellen kann. Er überhört scheinbar die boshafte Bemerkung und fährt fort, von seinen Zügen nach dem Osten zu erzählen und von seinen Kämpfen mit den dort hausenden Riesen; mit Felsblöcken warfen sie nach ihm, aber sie erlagen ihm doch. Nun kann Harbard sich nicht enthalten, geradezu Thors Worte nachzumachen, indem er nachäffend antwortet: Auch er sei im Osten gewesen, habe dort mit der linnenweißen Maid gekost und die Goldgeschmückte sich zu eigen gemacht — ein vollkommener Gegensatz zu Thors Taten, ein prachtvoller Zug von unwiderstehlicher Wirkung! Weiter rühmt Thor, daß auch er mit Weibern zu tun gehabt habe; aber die Weiber von Berserkern waren es, die die ärgsten Frevel begingen — Eisenkeulen schwangen sie und stürzten sein Schiff um, eher Wölfinnen als Weiber. Harbard stellt wieder seine Teilnahme am Kampfe entgegen: Die Sturmfahne erhob er, rötete den Stahl. — Die ganze Darstellung zeigt, daß Odins Kämpfe weit edlerer Art sind, gleichsam einer höhern Sphäre angehören, obwohl Thors Streit mit den Riesen nützlich, segenbringend und vor allem notwendig ist. — Thor muß sich alle Sticheleien gefallen lassen, ohne sich gegen den schlagfertigen, redegewandten Fergen wehren zu können; hilflos steckt er selbst die höhnische Bemerkung ein, daß sich seine Gattin Sif mit einem Buhlen abgegeben habe (Loki). Weder mit Nachgiebigkeit noch mit Drohungen kann er Harbard dahin bringen, ihn überzusetzen. Ratlos, verzweifelnd bittet er endlich: Weise mir dann

den Weg, da du mich nicht über das Wasser fahren willst, und als Harhard ihm diesen spöttisch und mit verblümten Worten beschreibt, hat Thor nur noch die ohnmächtige Erwiderung: Kurz war heute unser Gespräch; daß du mir die Überfahrt abschlugst, lohne ich dir ein andermal!

Das Lied von Harbard ist eins der kecksten, willkürlichsten, aber auch künstlerisch bedeutsamsten Eddalieder. Dem Dichter hat es sichtlich Freude gemacht, die beiden gewaltigsten Götter gegenüberzustellen und ein Wortgefecht vollführen zu lassen, um zu zeigen, wie es geht, wenn Geist und Kraft (und nur Kraft) miteinander streiten. Thor ist als der unermüdliche Haudegen und Riesenbezwinger gezeichnet, der im Ostlande, fern von den Menschen, unglaubliche Krafttaten vollbringt „kratzig wie ein alter Lederschuh“, armselig wie ein Landstreicher, der sich am Morgen an Habermus und Hering satt gegessen hat, um es den Tag über aushalten zu können. Sein Verstand ist der des Durchschnittsmenschen, der sich Hals über Kopf in Abenteuer stürzt, die körperliche Kräfte verlangen; stößt er aber plötzlich auf ein Hindernis, so steht er ratlos da; er ist leicht aufbrausend und dann wieder grob, aber die Gutmütigkeit überwiegt doch; darum muß auch Thor beschämt davonschleichen. Odin aber ist der Schlachtenlenker, der, von den Fahnen umflattert, die irdischen Könige zum Kampf gegeneinander hetzt, daneben der Weiberverführer, der sich manches galanten Abenteuers rühmen kann. In seinem Auftreten ist er der nie seine Ruhe verlierende Meister der Rede, gewandt, schlagfertig, nie um ein Hohnwort verlegen, das den Gegner zum Rasen bringen kann. Tapfer und stark ist er wie Thor, aber seine Kaltbütigkeit läßt ihn nicht zu zwecklosen Händeln hingerissen werden, Klugheit und Überlegung behalten stets die Oberhand. Nicht das ungestüme, wilde Drauflosschlagen, sondern Kraft, gepaart mit Geist, erringen den Sieg: diese Erfahrung hatten die Nordleute oft genug auf ihren Wikingerzügen und bei den Kämpfen gegen fremde Volksstämme gemacht. Der Dichter bedarf darum zu einer Charakteristik Odins gar nicht der Vorzüge, die sonst als seine höchsten gelten: der Zauberkraft, der Runenkunde, der Dichtkunst. Mag Thor immerhin den

Menschen Gedeihen bringen, es ist das rein körperliche Behagen, das zufrieden und glücklich ist, wenn es seinen Acker bestellen kann — höhere, geistige Güter kann er ihnen nicht geben, weil er sie selbst nicht hat. Odin darf aber auch gar nicht alle seine Großtaten aufzählen, sonst würde ihn ja Thor erkennen, und daß er trotzdem als Sieger aus dem Wortstreite hervorgeht, beweist vollends seine geistige Überlegenheit; wenn schließlich Thor damit prahlt, daß er Odins Sohn sei, so gibt der Dichter deutlich zu verstehen, auf wessen Seite er selbst steht. Im ganzen Liede findet sich nicht ein einziges Wort über Thors Verhalten zu den Menschen, nicht ein Ausdruck von einer besonderen Verehrung, die er genießt. Davon, daß die Riesenkämpfe Thors den Schutz der Landwirtschaft symbolisieren sollen, kann für Dichter und Hörer unseres Liedes nicht die Rede sein; die haben sicher nicht an Ackerbau und Viehzucht dabei gedacht, sondern an Heroentaten kriegerischer Art. Thor ist nicht Vertreter der Bauern, Odin nicht Repräsentant der Wikinger. Auch nicht der Jarlstand, der seine Rechte und Ansprüche auf den Odinkultus gründet, wird dem Bauerntume gegenübergestellt, das besonders Thor verehrt. Dieses Gedicht liefert keinen Beweis dafür, daß Thor der eigentliche Land- und Volksgott des Nordens war.

Aber auch sonst erscheint Thor keineswegs als der besondere Gott der Bauern, der Nichtadlichen; alles ruft ihn an bis zum König hinauf. Ebensowenig darf aus dem Übergewichte Odins in der Poesie darauf geschlossen werden, daß Odin der Gott der Jarle war. Die alten Skandinavier haben gar nicht eine ganz ausschließliche Vorliebe für die lockenden Abenteuer und die leichte Beute der Wikingerzeit gehabt. Sie haben keineswegs die ruhigen Beschäftigungen des Friedens verachtet und den Sklaven überlassen, die unwürdig waren, am Waffenspiele teil zu nehmen. König Sigurd Sy von Ringerike trifft die Botschaft von Olafs unerwarteter Heimkehr draußen auf dem Felde, wo er „viele Leute hatte, von denen einige das Korn schnitten, andere es in Hocken und Scheunen legten. Der König und zwei Mannen mit ihm gingen bald zum Acker, bald dahin, wo das Korn gespeichert

wurde." Das zeigt, wie die Arbeit in Ehren gehalten wurde. Die Weisheitsregeln, die Odin erteilt, sind für alle ohne Unterschied bestimmt: seine Verehrung wurzelt also ebenso im Volke wie der Dichter selbst und sein Publikum. Der Unterschied zwischen Thor und Odin in den Eddaliedern ist allein ein Unterschied ihrer verschiedenen Tätigkeiten. Um den Donner hervorzubringen, um Riesen und Riesinnen zu zermalmen, mußte Thor den rollenden Wagen, seinen Hammer und natürlich große körperliche Kräfte haben; zu Odins Wirksamkeit als des obersten Leiters des Erdenlebens, Gottes des Krieges und der Künste gehörten vor allem geistige Regsamkeit und Überlegenheit. Von der Körperstärke, die Thor besitzt, teilt er seinen Freunden mit. Deshalb ruft man ihn beim Ringkampf um Hilfe an. Als der Isländer Thord, der sonst sehr geübt im Ringkampfe war, sich gegen seinen gewandten Landsmann Gunnlaug Schlangenzunge erproben sollte, rief er die Nacht vorher Thor um Hilfe an. Gunnlaug schlug ihm gleichwohl ein Bein unter und warf ihn zu Boden, aber sein eigener Fuß ging dabei aus dem Gliede, und er stürzte ebenfalls nieder (K. 10). Odin und Thor waren einander gleich gestellt, jeder hatte ein besonderes Feld, auf dem er tätig war. Vor dem Kampfe opferte man Odin und bat um seine Gunst während der Schlacht, und ebenso opferte der Bonde, wenn er etwas ausführen sollte, wozu besonders leibliche Stärke und Ausdauer nötig war, dem Thor. Ein und derselbe Mann konnte diesmal zu Odin beten, und ein andermal zu Thor, je nachdem er etwas vorhatte. Hakon Jarl hatte in Hladir einen Tempel, in dem Götterbilder von Thorgerd Hölgabrud, Irpa und Thor waren (S. 75). Aber daß Thor, etwa auf einem Wagen, in der Mitte stand, wird nicht erwähnt (Nj. 88), und neben Thor verehrt derselbe Hakon Jarl auch Odin und schließt aus dem Auffliegen zweier Raben, daß der Gott sein Opfer angenommen habe (S. 264). Swein in Drontheim verehrt am meisten den Thor; aber als sein Sohn Finn die Götter schmäht, sagt er, das würde seinem Glück im Wege stehen, daß er sich so schlecht gegen sie benähme, da doch Thor so viele und preiswerte Taten verrichtet, durch Berge

gefahren, Felsen zerbrochen habe, Odin aber über dem Siege der Männer gewaltet habe. Finn selbst bekennt dem Bischof, daß er an Thor, „den Häuptling der Götter" und an Odin glaube wie andere Norweger, und daß keine Götter so mächtig seien wie diese beiden (FMS II $_{201}$). Es liegt also kein Grund vor, Thor zum obersten Gott der Norweger und Isländer zu machen. Wäre es Thor vor der Einwanderung des Wanen- und Odinsdienstes gewesen, so wäre es seltsam, daß wir von keinem Zusammenstoße der verschiedenen Bekenner Kunde haben.

Richtig ist allerdings, daß die meisten Männer- und Frauennamen mit Thor zusammen gesetzt sind, daß kein einziger Name der Auswanderer nach Island eine Spur von Odin hat. Aber das beruht erstens auf dem alten Gesetze der Namengebung: der Name, der einmal in einem Geschlechte vorkam, kehrte später immer wieder. Dann sollte man aber auch erwarten, daß die „höhern Klassen", wo der Odinsdienst besonders blühte, gerade Odins Namen benutzten, wie die „unteren Klassen" den Thor. Beides trifft nicht zu. Zur Verbindung mit Personennamen war Odin dem allgemeinen Volksbewußtsein zu heilig und erhaben, und selbst die Skalden, die doch vor allem Odins Gemeinde gebildet haben sollen, scheuen sich, seinen Namen in Umschreibungen für einen Mann zu gebrauchen. Die Ortsnamen endlich beweisen, daß es an Odins Verehrung keineswegs fehlte, und daß ein Übergewicht der Thorverehrung aus ihnen in keiner Weise abgeleitet werden kann (S. 256). Zwar lautet ein ags. Zeugnis: Die Dänen liebten am meisten den Thor; aber ein anderes sagt von Odin-Merkurius: Ihn machten sie zu ihrem herrlichsten Gott und opferten ihm Gaben auf Kreuzwegen und brachten ihm Opfer auf hohen Felsen dar; dieser Gott wurde unter allen Heiden verehrt und er wurde mit einem andern Namen auf dänisch Oþon genannt. Odins Opfer an Kreuzwegen stehen in Verbindung mit dem Glauben an Wölwen und deren „Draußensitzen", um einen Blick in die Zukunft zu erlangen, und die Stelle zeigt deutlich, wie volkstümlich Odin in Wahrheit gewesen sein muß.

Vor allem soll Thors oberste Stellung daraus hervorgehen, daß der Wochentag, der ihm geheiligt war, vor allen andern zum Thingtage gewählt wurde: der Donnerstag habe bei den meisten Thingversammlungen als Anfangstermin gegolten; in Island habe auch der Sommer immer mit einem Donnerstage begonnen, und um den Sommeranfang absichtlich auf den Donnerstag festzuhalten, soll statt der Vermehrung des Jahres um einen Tag lieber die Einschiebung einer Woche alle 7 Jahre vorgeschlagen sein. Aber die Heilighaltung des Donnerstages bei den heidnischen Germanen ist ein reines Phantasiegebilde. Die Kirche schrieb ihm vielmehr eine positive Heiligkeit zu zum Andenken an die Einsetzung des Abendmahles und die Himmelfahrt Christi; vor allen Wochentagen waren Dienstag und Donnerstag Fleischtage geworden, und darum pflegte man von jeher diese Tage zur Abhaltung von weltlichen Festlichkeiten wie von Hochzeiten, Märkten und Gerichten zu verwenden; denn das waren Veranlassungen, mit denen Trinkgelage und Schmausereien verbunden waren. Mit Unrecht hat man also den heidnischen Germanen den Donnerstag als Ruhetag, und den Dienstag und Donnerstag als Gerichtstage zugeschrieben, und es ist nicht erlaubt, daraus eine besonders hohe Stellung des Donnerers zu erschließen.

Wie Adam v. Br. aus dem Munde nordischer Männer vernahm, faßte man um 1070 die Wirksamkeit des Gottes in die Angabe zusammen:

Die Schweden haben einen sehr berühmten Tempel, der Uppsala heißt und nicht weit von der Stadt Sigtun liegt. In diesem Tempel, der ganz von Gold gebaut ist, betet das Volk die Bildsäulen dreier Götter an, und zwar so, daß der mächtigste von ihnen, Thor, mitten im Speisesaale seinen Thron hat, rechts und links sitzen Odin und Fricco. Thor, sagen sie, hat den Vorsitz in der Luft, er lenkt Donner und Blitz, gibt Winde und Regen, heiteres Wetter und Fruchtbarkeit. Er scheint mit seinem Hammer den Jupiter vorzustellen; wenn Pest und Hungersnot drohen, wird ihm geopfert (IV $_{26}$).

Zunächst ist auffallend, daß sich hier kein Wort von Thors Riesenkämpfen findet. Aber vom schwedischen Standpunkt aus ist es doch verständlich. Schweden ist ein ganz anderes Land wie Norwegen. Diese Verschiedenheit mußte

auch einen Unterschied in der Auffassung von Thor und seiner Tätigkeit bewirken. Ein Bergland wie Norwegen schuf die Vorstellung von den schädlichen Riesen und damit auch von Thor als ihrem Bekämpfer. In dem fruchtbaren, ebenen Schweden wurde Thor ungefähr das, was Adam ihm zuschreibt, der Gott des Donners, des Gewitterregens und der Fruchtbarkeit. Es ist darum verständlich, daß Thor bei den Schweden als der mächtigste Gott galt, oder als einer der mächtigsten Götter; denn seine erste Stellung geht weniger aus Adams Worten als aus Thors Platz im Tempel hervor. Wenn Adams Beschreibung richtig ist, so ergibt sie einen wichtigen Unterschied im schwedischen und sonstigen nordischen Kultus, und wie in Deutschland, so ist auch in Skandinavien der Götterglaube keineswegs einheitlich gewesen, sondern verschieden nach der Natur und Kultur eines jeden Landes. Sodann erzählt Adam von Thor ungefähr dasselbe, was sonst von Frey berichtet wird, und vielleicht ließ eben diese Ähnlichkeit der beiden Gottheiten es darum auch bei den Schweden nicht zu einem Kampfe zwischen den Thorverehrern und den eindringenden Wanen kommen. —

Der Name des Donnergottes ist gemeingermanisch: ahd. Donar, altnd. Thunar, an. Thórr; die Grundbedeutung ist „laut tönen". Seine Mutter ist Fjörgyn; ein männlicher Fjörgynn begegnet als Gatte der Himmelsgöttin Frigg.

Vermutlich ist Fjörgyn als Mutter des Donnergottes, der auf den Bergen haust, die Göttin des Gebirges. Noch heute wohnt nach schwed. Volksglauben Thor in den Bergen, und die Donnersberge in Deutschland bezeugen dieselbe Vorstellung. Andere Quellen nennen als Thors Mutter die Riesin Jarnsaxa, die ebenfalls nach dem dunkeln Felsengebirge genannt ist, oder schlechthin Jörd „die Erde", oder Hlodyn. Derselbe Name begegnet auf lateinischen, am Niederrhein und in Friesland gefundenen Votivsteinen als „dea Hludana"; er gehört vielleicht zu hlada aufladen, hlóð Erdhaufen, Herd, der in ältester Zeit auch nur ein Erdhaufe war, so daß auch hier Thor mit dem fruchtbaren Erdreich in Verbindung gesetzt

ist, oder der Beiname bezeichnet die Erdgöttin als die Vielgenannte, Vielnamige.

Thors Gemahlin ist Sif, die schönhaarige Göttin, deren Goldhaar Loki heimlich abschnitt. Thor wollte dafür dem Frevler alle Knochen im Leibe zerschlagen, aber der versprach, Sif von den Zwergen aus Gold neues Haar herstellen zu laßen, das wie natürliches auf ihrem Kopfe anwachsen sollte (Sk. 3). Das ist der einzige Mythus, der von ihr erzählt wird, und diese Kärglichkeit der Überlieferung spricht wenig für Thor als den eigentlichen Volks- und Hauptgott des Nordens.

Ihr Name wird als ein Attribut aufgefaßt und neuerdings als „die Erfreuende" gedeutet oder als die persönlich gedachte Sippe; denn Thor, der mit seinem Hammer die Ehe weiht, ist der Schützer der Bande der Blutsverwandtschaft.

Thor und Sifs Tochter ist Thrud. Bei dem ältesten Skalden wird der Schild mit „Fußsohlenblatt des Diebes der Thrud" umschrieben; denn Hrungni hatte beim Zweikampfe mit Thor den Schild unter seine Füße gelegt und sich darauf gestellt, weil er fürchtete, Thor werde in die Erde fahren und ihn von unten angreifen (Rdr. 1). Nach dieser Andeutung hat der Riese Hrungni Thors Tochter geraubt. Ein Seitenstück zu der Entführung durch den Riesen ist die Verlobung Thruds mit einem Zwerge (Alvíssmǫl):

Thrud ist in Thors Abwesenheit dem vollkommen weisen Zwerge Alwis versprochen. Aber der Vater ist von dieser Abmachung wenig erbaut; ihm behagt es nicht, daß seine junge, schönglänzende, schneeweiße Tochter dem unterirdischen, lichtscheuen, unheimlichen Erdgeiste folgen solle: er haust unter Erd' und Stein, ist blau um die Nase, als hätt' er die Nacht bei Leichen zugebracht, die ja auch in der dunkeln Erde liegen und zur Nachtzeit hervorkommen. Scheinbar gibt Thor nach, verlangt aber, daß der Zwerg, der sich der Erfahrenheit in allen neun Welten rühmt, zuvor seine Weisheit dadurch bewähre, daß er angebe, wie die Weltkörper, Erde, Himmel, Sonne, Mond, die Naturerscheinungen, Wolke, Wind, Luft, Meer, Feuer, Wald, Nacht, Saat und Bier bei den Göttern, Riesen, Zwergen, Menschen und Helbewohnern heiße: wenn der Zwerg ihm die erwünschte Auskunft erteilen kann, will er ihm die Hand der Holden nicht verwehren. Thor muß gestehen, daß er in einer Brust noch nie soviel der alten Weisheit gefunden habe, und doch ist es ihm gelungen, den unbequemen Freier los zu werden: denn die Sonne scheint in den Saal, und der Zwerg erliegt dem Zauber des Tageslichtes, er erstarrt zu Stein.

Thor, der Feind aller Trolle und Unholde überlistet auch einen Alp, indem er ihn in ein Redegefecht verwickelt, bis der Tag ihn in Stein verwandelt. Dieses Motiv des Alptraumes ist auf Thor übertragen, und ein Skalde benutzte die Gelegenheit, in dem nach sphingischem Schema abgehaltenen Zwiegespräche seine Weisheit in mythologischen Dingen, zumal in synonymischen Zusammenstellungen auszukramen. Thor spielt in dem Liede eine Rolle wie sonst nirgend, er ist schlau und berechnend, nicht wie sonst leicht auffahrend und zum Dreinschlagen bereit. Aber doch ist seine Klugheit mehr passiv; sie begnügt sich damit, Fragen aufzuwerfen, wozu keine weitere geistige Überlegenheit gehört.

Thors Söhne sind Magni und Modi (Kraft und heftiger Sinn). Dem „Hercules Magusanus" weihten Bataver Inschriften; *magusô gehört zur Wurzel „vermögen, kräftig sein". Aus der Stärke, die in Deutschland als Donars Eigenschaft erscheint, ist im Norden ein Sohn Magni geworden. Den ungemein starken Gott nannten die Skalden „den Vater der Kraft und Stärke", wie Odin „den Vater des Sieges"; dadurch verführt, schloß man später auf eine Tochter (Thrud) und einen Sohn (Magni). Magni ist der Sohn Thors und der Jarnsaxa; drei Tage alt, ist er bereits so stark, daß er allein den Fuß Hrungnis von Thors Halse herunterwälzen kann (Sk. 17). In der neuen Welt werden Modi und Magni Thors Hammer Mjöllni haben (Vafþ. 51).

Thors Stiefsohn ist Ull, ein Sohn der Sif (Gg. 31; Sk. 3); sein Vater wird nirgends genannt. Seine Pflegesöhne sind Wingni und Hlora (Sk. 4), der Schwinger oder Schleuderer [des Hammers] und die zuckende Flamme, beide Namen sind Personifikationen von Thors Tätigkeit.

Sein Bruder ist Meili (Hárb. 9); Name und Wesen sind unerklärt. Als Thors Vater erscheint bereits um d. J. 800 der Himmelsgott Odin, hinter dem, wie so oft, der alte Ty steckt, hier als Gott des bedeckenden Himmels.

Wie Frey zwei Dienstleute Byggwi und Beyla zur Seite stehen, so hat auch Thor ein Dienerpaar Thjalfi und Röskwa, „der Arbeiter und die Rasche", Personifikationen

des Blitzes. Wie er zu seinem Dienstgefolge gekommen ist, berichtet Snorri (Gg. 44):

Thor fährt mit Wagen und Böcken aus, mit ihm Loki. Sie nehmen abends Herberge bei einem Bauer Egil [Hym. 7]. Thor schlachtet seine Böcke, die abgezogen und im Kessel gesotten werden. Er ladet dann den Wirt mit Weib und Kindern zum Essen und heißt sie die Knochen auf die Bocksfelle werfen. Thjalfi, des Bauers Sohn, zerbricht mit seinem Messer das Schenkelbein des einen Bockes, um das Mark herauszuholen. Thor bleibt die Nacht über, am Morgen aber hebt er den Hammer Mjöllni und weiht damit die Felle. Da stehen die Böcke auf, doch der eine hinkt am Hinterfuße. Als Thor bemerkt, daß der Schenkelknochen zerbrochen ist, sagt er, der Bauer oder seine Angehörigen seien mit den Knochen nicht vorsichtig umgegangen. Groß ist des Bauers Erschrecken, als Thor die Brauen über seine Augen hinabsinken läßt; denn obwohl er nur wenig von den Augen sieht, meint er allein vor ihrem Blicke niedersinken zu müssen. Thor preßt auch die Hände so kräftig um den Schaft des Hammers, daß die Knöchel weiß werden. Die Bauersleute rufen ihn flehentlich um Frieden an und bieten ihm alles zur Sühne, was sie haben. Als er ihre Furcht sieht, vergeht ihm der große Zorn, und er nimmt zum Vergleiche die Kinder des Bauers, Thjalfi und Röskwa, die ihm fortan getreulich dienen.

Vielleicht ist Loki schuld an dem Lahmen des Bockes (Hym. 37/38; s. u. Loki).

Thjalfi, „der schnellste aller Männer“ (Gg. 46), wird nur von Hugi „dem Gedanken“ im Wettlaufe besiegt; er läuft seinem Gebieter voraus nach der Stelle, wo Hrungni ihn zum Zweikampf erwartet, und gibt ihm den Rat, sich auf den Schild zu stellen (Sk. 1). Thjalfi oder Thjelwar hat zuerst die Insel Gotland gefunden. Sie war damals so lichtlos, daß sie tags untersank und nachts oben war. Thjelwar aber brachte zuerst Feuer auf das Land, und seitdem sank es nicht wieder (Gutalag 106). Thjalfi erscheint also ganz wie der Feuerbringer Prometheus, er ist wie Dädalus „der Künstler“, „Arbeiter“; der Blitzdämon ist zugleich Feuerdämon oder Feuergott und als solcher Urheber der Kultur: darum bewirkt Thjalfi, daß das bis dahin untertags immer versinkende Eiland sich festigt und Licht erhält.

Thjalfi ist also nahe verwandt mit dem Blitz- und Feuergotte Loki: es ist bezeichnend, daß das Lahmen des Bockes einmal durch Loki, das andere Mal durch Thjalfi verschuldet

wird, und wie Thjalfi in Thors Begleitung erscheint, so gesellt sich auch Loki dem Gott als Begleiter in dem isl. Sprichworte: „Lange gehen Thor und Loki, das Unwetter läßt nicht nach.“

Der Donner, Thor, ist die stärkste aller Naturkräfte, segensreich, wenn er der Erde den ersehnten Regen spendet, und darum ein Wohltäter des Landmannes, aber verderblich, wenn er mit dem Blitze Bäume und Felsen spaltet und Feuersbrünste entfacht. In alter Zeit sagte man vom Donner nicht „er geht“, sondern „er fährt“; daher mußte man dem Donnergotte einen Wagen geben. In Schweden sagte man früher „der alte Thor oder Gott fährt“, „der gute Alte oder der gute Vater fährt“; schw. åska „der Donner“ ist gleich *asaekia „Götterfahrt“, oder mundartlich toraka „Thors Fahrt“. Thor heißt darum Gott des Wagens, Walter des Wagens, Wagenmann, Fahr-Thor. Bei seiner Fahrt erzittern die Berge, brechen die Felsen, und steht die Erde in Flammen (Thrymskv. 23; FMS II_{154}). Den Wagen ziehen Böcke, und nicht edle Rosse, weil diese besser in den Bergen springen können; die naturmythische Deutung sieht in ihnen ein Bild der hin und her zuckenden Blitze. Die kleinen schwarzen Wetterwolken heißen im Dialekte der Insel Gotland „Thors Böcke“. Die Böcke heißen Tanngnjost „Zahnknisterer“ und Tanngrisni „Zahnknirscher“. Selten erscheint Thor zu Fuße. Auf seinem täglichen Wege zum Gerichte am Weltenbaume muß er drei Ströme durchwaten (Grímn. 29); auf den Stab der Riesin Grid stützt er sich, als er zu Geirröd wandert. In den Bergen wohnen die Riesen, und nicht die Menschen: darum verfolgt und tötet Thor die Riesen und heißt „Zerschmetterer der Felsbewohner, die Furcht der Riesen, der den Thursen Tod Bereitende, Mörder der Riesen, Töter der Thursenweiber“.

Man sah, wie der Blitz die Bäume und Felsen spaltete: das konnte der Donnerer nur mit einer Waffe tun, und deshalb gab man ihm den Hammer; möglich auch, daß nicht der optische Eindruck des Blitzes, sondern der akustische des Donners auf den Hammer führte. Die in der Erde aufgefundenen Steingeräte, deren Zweck und Ursprung man sich

nicht mehr erklären konnte, hielt man für „Donnerkeile“ (schw. åsk-viggar oder thorsviggar) und glaubte, daß sie mit dem Blitze niedergefallen seien. Ein solcher Thorskeil gilt noch heute als sicheres Mittel gegen Blitzschlag und als schützendes Amulett. Man hängt noch heute eine Steinaxt in den Braukessel, um die Trolle zu hindern, das Gebräu zu verderben, benutzt sie als Gewicht an Fischgeräten, weil die Fische eifriger in solche Netze gehen sollen als in andere, zerstößt die Schneide und gibt sie kranken Tieren als Heilmittel ein (S.). Da man diese Steingeräte meist schaftlos fand, glaubte man, daß Thors Hammer zu kurz geraten sei; später aber fabelte man mit Benutzung eines alten Elbenmotives, daß Loki die Zwerge bei seiner Herstellung gestört habe, und daß diese deswegen einen Augenblick die Arbeit hätten unterbrechen müssen. Thor kann mit dem Hammer werfen, soweit er will, und wonach er will; niemals verfehlt er sein Ziel, und nie fliegt er soweit fort, daß er nicht von selbst in seine Hand zurückkehrt, und wenn er will, kann der Hammer auch so klein werden, daß er ihn unter seinem Rocke tragen kann: ein bekannter Märchenzug. Nach seinem Hammer heißt der Gott Wingthor, „der den Hammer Schwingende“ (isl. vega schwingen). Dieser Hammer Mjöllni wird gewöhnlich als „der Zermalmer“ gedeutet, ist aber wohl eine Benennung des glänzenden, blendenden Blitzes (*miollr = weißglänzend).

Nach junger Sage besitzt Thorstein einen von Zwergen stammenden Stahl und Feuerstein in dreieckiger Gestalt, weiß auf der einen, gelb auf der zweiten und rot auf der dritten Seite: nach jedem Wurfe kehrt er in die Hand des Besitzers zurück. Schlägt man auf die weiße Seite, so entsteht solches Hagelwetter, daß niemand dagegen ansehen kann; schlägt man auf die gelbe Stelle, so kommt sogleich heller Sonnenschein, daß aller niedergefallene Schnee schmilzt, und angenehmer Wohlgeruch emporsteigt; schlägt man endlich auf die rote Seite, so bricht Donner und Blitz mit fliegenden Funken hervor (FAS III 182 ff.).

Bei Saxo hat Thor eine Keule, gegen die nichts stand hält; schw. heißt der Donnerkeil auch Thordönskolf. Merkwürdiger Aberglaube haftet an Thors Hammer auf Island:

Will man einen Dieb entdecken und zur Wiedererstattung des Gestohlenen zwingen, so sticht man mit dem Stiele in den Kopf des Hammers und spricht dazu die Zauberformel: „Ich treibe in das Auge des Kampf

Vaters, ich treibe in das Auge des Totenvaters (beides sind Beinamen Odins), ich treibe in das Auge des Asen-Thors.“ Der Dieb bekommt davon eine Augenkrankheit; bringt er das Gestohlene nicht zurück, so wiederholt man den Versuch, und das kostet ihn ein Auge; der dritte Versuch läßt ihn auch das andere Auge verlieren.

Bei dem rauhen Winter des Nordens gehören auch Handschuhe zur vollen Tracht. Bei den Riesen werden sie erwähnt, und ebenso trägt Thor Eisenhandschuhe, wenn er die Blitze schleudert. Es sind Faust- oder Klotzhandschuhe, die keine Fingerlinge, sondern nur einen Däumling haben. In einem solchen Riesenfäustlinge nächtigt Thor mit Loki und Thjalfi auf der Fahrt zu Utgardaloki; denn sie halten ihn für ein großes Haus ohne Vorderwand. Wie beim Nordländer Schwert und Messer am Hosengürtel hängen, so trägt auch Thor einen Kraftgürtel, durch den sich seine Kraft verdoppelt.

Thor ist mit rotem, hochblondem Haar geschmückt. Als rotbärtiger Mann erscheint er dem schwed. Helden Styrbjörn in seinem Zelte, als dieser ihn gegen Eirik um Hilfe bittet. Als rotbärtiger Jüngling tritt er vor Olaf Tryggwason und erzählt ihm, wie er vor alters von den Nordmannen angerufen, die Riesen mit seinem Hammer bekriegte. Wenn der Gott in seinen Bart bläst und damit seinen Bartruf, seine Bartstimme erhebt, so verursacht er den seinem Heiligtume nahenden Feinden heftigen Gegenwind (FMS I_{302}, II_{204}). Furchtbar schüttelt er seinen Bart im Asenzorne, Feuer flammt aus den Augen — darum heißt er Atli „der Zornige, Ungestüme“; — der Riese Thrym, der ihn küssen will, in der Meinung, daß er Freyja sei, bebt vor seinen flammenden Augen zurück; mit scharfen Augen blickt er die Midgardsschlange an.

Thors Ankunft erfolgt so plötzlich wie das Gewitter; kaum genannt, ist er auch schon gegenwärtig und schlagfertig; dann dröhnen die Berge, wenn „der brüllende Wetterer“ (Hlorridi) wie der Sturm dahergefahren kommt. Nach junger Sage gelobt eine Riesin Thor den besten Bock, wenn er ihr im Streite gegen ihre Schwestern hülfe, und sogleich erlöst sie der Gott von ihren Nebenbuhlerinnen (FAS III_{365} ff.). Im Kampfe

schwillt ihm der Asenzorn und die Asenstärke, und darum heißt er „stark wie der Bär, der Tatkräftige, Hartgesinnte, Kraftgerüstete, der starke Schützer der Götter". Darum wagt Thor auch den Kampf mit den christlichen Königen und scheut selbst den Zusammenstoß mit Christus nicht.

Raud (der Rote) auf Raudsey in Norwegen war einer der eifrigsten Verehrer Thors. Gelegentlich eines Zuges nach Halogaland suchte König Olaf Tryggwason auch den Raud auf seiner Insel auf. Diesem hatte sein Abgott Thor die Ankunft des Königs mit vielem Ärger vorausgesagt; umsonst hatte er versucht, durch seinen Bartruf dessen Schiffe zurückzutreiben. Olaf landet und verkündigt den neuen Glauben. Raud antwortet: „Ich habe wenig Lust, den Glauben zu verlassen, den ich gehabt habe, und den mich mein Pflegevater gelehrt hat; man kann auch nicht sagen, daß unser Gott Thor, der hier im Tempel wohnt, wenig vermöge; denn er verkündigt noch ungeschehene Dinge und ist mir in aller Not von erprobter Verlässigkeit, und darum mag ich unsere Freundschaft nicht brechen, so lange er mir die Treue hält." Er fordert den König auf, seine Kraft in einem Kampfe mit Thor zu erproben. Olaf besiegt den Götzen; jetzt aber meint Raud: „Das ist nunmehr erprobt, König, daß du bei eurem Zusammentreffen den Sieg davonträgst, und nie mehr will ich fortan an ihn glauben; aber das ist noch weit hin, daß ich mich taufen lasse." Raud wird gefangen genommen und mit den ausgesuchtesten Martern getötet; sein Hauptschiff aber, viel größer und schöner als das des Königs, eignet sich dieser an, und als er darauf mit gelindem Winde südwärts das Land entlang segelt, bittet ihn ein ansehnlicher, rotbärtiger Mann, der auf einer Klippe stand, um Aufnahme; als diese gewährt ist, mißt er sich mit den Königsmannen im Ringen, erklärt jedoch, daß sie nicht würdig seien des schönen Schiffes, das im Besitze Rauds des Starken so viel tüchtiger bemannt gewesen sei: es ist kein anderer wie Thor, einst der Befreier des Landes von gewaltigen Riesenweibern, seitdem der gläubig angerufene Helfer des Volkes, jetzt durch den König Olaf aller seiner Freunde beraubt (FMS II $_{K\ 145,146,148}$).

Auf Island wurde des christlichen Priesters Dankbrand Schiff im Sturm zerschlagen. Steinwör trat dem Dankbrand entgegen und wollte ihm das Heidentum predigen. „Hast du das gehört, sagte sie, wie Thor den Christ zum Zweikampf forderte, und dieser sich nicht getraute, mit Thor zu kämpfen? Der die Kinder der Riesin fällende Thor zerbrach das Schiff, die Götter verfolgten dem Bewahrer der Glocke [dem christl. Priester] sein Schiff; Christ half dem Schiffe nicht, als Thor es zerdrückte: nur wenig war er im stande, das Schiff zu schützen." Und wiederum sprach sie eine andere Weise: „Thor riß Dankbrands langes Schiff von seiner Stätte, schüttelte und rüttelte dessen Bord und warf es an das Land; das Schiff wird schwerlich noch seetüchtig sein; denn ein harter,

von Thor gesandter Sturm brach es in Späne (Kristni S. 8; Nj. 102; FMS II $_{204}$).

Auch Thors Wohnung heißt Welt oder Land der Stärke (Thrudheim, Thrudwang), und da Thor als Gewittergott „Herr des Blitzes“ hieß, „Bilskirnis Herr“, (stýrandi bilskírnis: Herr des einen Augenblick [bil] Leuchtenden [skírnir]), gab man ihm Bilskirni zur Burg, und wie Walhall 540 Tore hat, so hat Thors Palast 540 Gemächer (Grímn. 24). Wegen seiner hohen Geltung unter den Asen heißt er „Asenfürst, Asenheld, Asen-Thor; denn er ist der stärkste der Asen und stärker als alle Götter und Menschen (Gg. 21); Thors großer Kraft läßt sich nichts im Himmel und auf Erden vergleichen (Saxo 44).

Darum ißt und trinkt er auch mehr als andere Wesen. Während Odin nur vom Weine lebt, verzehrt Thor bei Thrym zwei Ochsen und acht Lachse und trinkt drei Tonnen Met aus, bei Hymi ißt er zwei Ochsen allein zum Nachtmahl. Bei Utgardaloki trinkt er aus einem Horne, dessen Spitze im Meere liegt, das halbe Weltmeer aus, und er tut einen so gewaltigen Zug, daß davon die Ebbe entsteht. Als der Riese Hrungni nach Walhall kommt, legt er damit eine gewaltige Probe seiner Kraft ab, daß er die beiden großen Schalen leert, aus denen Thor zu trinken pflegt: das hätte ihm so leicht keiner nachgemacht! Dem Thorsbild im Gudbrandstale wurden darum vier Brote und entsprechende Mengen Fleisch vorgesetzt.

Bei Ureboe in Telemarken gab es einst zwei Hochzeiten, bei denen man nach alter Nordlandssitte fleißig das schäumende Bierhorn umherreichte. Da fiel es Gott Thor ein, zur Erde zu fahren und seine guten Freunde, die Telemärker, zu besuchen. Er kehrte zuerst in dem einen Gehöfte ein und wurde wohl aufgenommen. Der Bräutigam hob eine ganze Biertonne empor und trank Thor zu, der sie alsbald leerte. Zufrieden mit der Bewirtung brach er nach dem zweiten Hause auf, um auch hier das Hochzeitsbier zu schmecken. Aber da erwies man ihm nicht die gebührende Ehre und reichte den Trank aus einer kleinen Schale. Zornig warf er das Gefäß zu Boden, schwang seinen schweren Hammer und ging davon. Er führte das gastliche Brautpaar auf einen Hügel abseits und schlug nun mit seiner Waffe auf die Berge los, so daß sie krachend in Trümmer stürzten und unter ihrem Schutte das Gehöfte des ungastlichen Bauers begruben; zwei Steine, Brautsteine genannt, bewahren das Andenken dieser Begebenheit. Dabei hatte Thor aber seinen Hammer ver-

loren; indem er hin und her suchte, bahnte er den Weg durch die ungeheuren Felsblöcke.

Ein anschauliches Bild von der Verehrung, die Thor genoß, gibt die Erzählung von Rolf, dem mächtigen Häuptlinge der norw. Insel Most (Eyrb. 3, 4, 7, 10; Landn. II_{12}):

Er pflegte dort eines Tempels des Thor und war ein großer Freund des Gottes, darum wurde er Thorolf genannt, und nach seinem großen Barte, Mostrarskegg. Als er sich mit König Harald Haarschön überworfen hatte, ging er, seinen Herzensfreund Thor zu fragen, ob er sich mit Harald versöhnen oder aus dem Lande ziehen und sich ein anderes Los suchen sollte. Aber das Orakel wies ihn nach Island. Da brach er seinen Tempel ab, nahm die Erde, die unter dem Altar gewesen war, und das meiste Holzwerk mit, bestieg das Schiff, bekam guten Wind und fand das Land. Zuerst segelte er südlich und dann westlich von Reykjanes herum; da legte sich der Wind, und er sah, daß große Fjorde in das Land einschnitten. Da warf Thorolf seine Hochsitzsäulen über Bord, die in seinem Tempel gestanden hatten; auf einer von ihnen war Thors Bild eingeschnitzt, und man gelobte, daß man sich da auf Island ansiedeln wollte, wo Thor den Pfeiler an Land kommen lassen würde. Kaum waren diese ins Meer gelassen, da wurden sie in den westlichen Fjord getrieben. Darauf erhob sich eine Brise, und sie fuhren mit ihr bis Snjofellsnes und in die Bucht hinein. Sie sahen, daß der Fjord außerordentlich breit und lang war, eingeschlossen von großen Bergen auf beiden Seiten. Thorolf nannte ihn Breidifjord. Er nahm Land auf dessen südlicher Seite und legte das Schiff in die Bucht, der sie den Namen Hofswag [Tempelbucht] gaben. Sodann untersuchten sie das Land und fanden an der Spitze eines Vorgebirges nördlich von der Bucht, daß Thor mit den Pfeilern an Land gekommen war. Das wurde später Thorsnes [Thors Landspitze] genannt. Darauf fuhr Thorolf mit Feuer über sein in Besitz genommenes Land, auswärts von der Stafa an bis hinein zu dem Flusse, den er „Thorsfluß" nannte. Hier baute er Wohnungen für sein Gefolge. Bei Hofswag errichtete er selbst ein großes Gebäude und nannte es Hofstad. Nunmehr schritt er zum Wiederaufbau seines Tempels. — Das Land zwischen dem Wigrafjord und Hofswag nannte Thorolf „Thors Landspitze". Auf dem Vorgebirge stand ein Berg, an den hatte Thorolf so großen Glauben, daß niemand ungewaschen dahin schauen sollte, und nichts sollte man auf dem Berge töten, weder Vieh noch Menschen, es sei denn, daß es selbst abginge. Den Berg nannte er „Heiligenberg" und meinte, daß er dahin fahren werde, wenn er stürbe, und alle seine Freunde auf dem Vorgebirge, wo Thor an das Land gekommen war (S. 52). Im Alter vermählte sich Thorolf noch und bekam einen Sohn Stein; diesen schenkte er dem Thor, seinem Freunde, und nannte ihn Thorstein. Ebenso verfährt später dieser Thorstein selbst, als ihm ein Sohn namens Grim geboren wurde: Thorstein schenkte den Knaben dem Thor und sprach, er solle Tempelhäuptling werden, und nannte ihn Thorgrim.

In ähnlicher Weise wie Thorolf ein besonderer Freund Thors war, sieht der Grönländer Thorhall der Weidmann in dem rotbärtigen Thor seinen verlässigsten Freund (Thorfinns S. Karlsefnis 7):

Auf einer Entdeckungsreise nach Nordamerika tritt schwerer Notstand ein, und alsbald macht sich Thorhalls Vertrauen auf die heidnischen Götter, nicht minder aber auch der Aberglaube der mit ihm reisenden Christen geltend. Der Fang hörte auf, und mit den Nahrungsmitteln stand es schlecht; da verschwand Thorhall; sie hatten vorher Gelübde an Gott getan um Speise, und es ging damit nicht so rasch, wie sie deren zu bedürfen glaubten; sie suchten Thorhall drei Tage lang und fanden ihn auf einer Felsspitze; da lag er und schaute in die Luft hinauf und murmelte etwas; sie fragten, wie er dahin gekommen sei; er antwortete, das ginge sie nichts an; sie hießen ihn mit ihnen heimfahren, und so tat er. Kurz darauf trieb ein Wal an, und sie gingen hin und zerstückelten ihn, und es wußte niemand, was für ein Wal das sei; allen aber wurde nach seinem Genuß übel — sagt der christliche Erzähler. Thorhall aber rühmte: „Nutzbarer erwies sich jetzt der Rotbart Thor als euer Christus; das habe ich nun für mein Lied, das ich auf meinen Beschützer Thor gedichtet habe: selten hat er mich betrogen."

Viele Norweger, die sich dem Königtume Haralds nicht unterwerfen wollten, retteten sich und ihren Gott nach Island. Auf die Balkenenden der Häuser, die sie auf der Insel zu gründen gedachten, schnitzten sie einen Thorskopf ein. Diese Säulen warfen sie bei der Annäherung an die Küste ins Meer, damit ihnen Thor die Stätte zum Anbau wiese. Dafür galt die Stelle, wo die Balken ans Land trieben. Manche Isländer, die ein Haus bauen wollten, opferten Thor, damit er ihnen unter dem Treibholze Hochsitzsäulen schickte. So gab Hallstein, ein anderer Sohn von Thorolf Mostrarskegg, dem Gott seinen Knaben; darauf kam ein Baum ans Land, 63 Ellen lang und 6 Ellen dick. Hiervon nahm nicht nur Hallstein seine Hochsitzbalken, sondern fast alle Höfe in der Nähe schnitten die ihren davon (Landn. $II_{12 \cdot 23}$, $IV_{5 \cdot 9}$, V_{9}; Laxd. 3).

Helgi der Magere rief bei Seefahrten und besonders anstrengenden und schwierigen Unternehmungen Thor an, obwohl er an den Christ glaubte. Da Helgi Island sah, ging er, sich bei Thor zu befragen, wo er Land nehmen sollte; die Befragung aber wies ihn nordwärts um das Land; da fragte sein Sohn, ob Helgi denn auch in das Eismeer fahren wolle, wenn ihn Thor dahin wiese; denn dem Schiffsvolke lag daran, aus der See zu

kommen, da der Sommer bereits zu Ende ging (Landn. III_{12}). Im Sommer durchforschte Helgi die ganze Gegend, machte an jeder Flußmündung ein großes Feuer und ergriff so vermittels der altheidnischen Feuerweihe den Besitz des ihm angewiesenen Landes. Helgi war Christ und nannte darum seine Wohnstätte „Vorgebirge Christi". Trotz seiner Taufe wendet er sich in Notfällen, zumal wenn es sich um eine Seefahrt handelt, an Thor. „Er war sehr wunderlich in seinem Glauben" sagt darum der Erzähler.

Ganz ähnlich äußert sich das Schwanken zwischen dem alten und neuen Glauben bei dem, was von Thorgils und seinen Genossen berichtet wird (Floam. S. 20):

Als das Christentum nach Island kam, nahm Thorgils unter den Ersten den Glauben an. Er träumte eines Nachts, daß Thor zu ihm komme, mit böser Miene, und er sprach, er habe ihn betrogen: „Du hast mir das Schlimmste zugedacht, sagte er, und das Silber, das mir zugehörte, in einen stinkenden Teich geworfen — ich werde dir's aber schon gedenken." „Gott wird mir helfen, erwiderte Thorgils, ich preise mich glücklich, daß es mit unserm Bündnisse vorbei ist". Als Thorgils erwacht, bemerkt er, daß sein Mastschwein gestorben ist — die erste Rache des erzürnten Gottes. Aber das ist nur der Anfang. Wiederum erscheint Thor dem Thorgils im Traume und sagt ihm, es koste ihn ebensowenig, ihm selbst den Hals umzudrehen wie seinem Mastschweine. Thorgils meint, das stünde in Gottes Hand. Thor droht, ihm Viehschaden zu tun; Thorgils sagt, er kümmere sich nicht darum. Die nächste Nacht stirbt ihm ein alter Ochse. Da bleibt er selber auf bei seinem Vieh die folgende Nacht, und am Morgen, als er heimkam, war er am ganzen Leibe blau; die Leute aber meinten, daß er mit Thor zu tun gehabt habe. — Später, als Thorgils nach Grönland fahren will, träumt er abermals, daß ein großer, rotbärtiger Mann zu ihm komme und ihm sage: „Die Fahrt, die du beabsichtigst, wird recht beschwerlich sein." Der Traummann erschien ihm ziemlich mürrisch. „Eure Fahrt wird übel ablaufen, fährt er fort, wenn du dich nicht zum Glauben an mich zurückwendest — dann will ich ein Einsehen haben." Thorgils entgegnet, er danke für seinen Schutz, und gebietet ihm, sich schleunigst davon zu machen: „Meine Fahrt geht, wie der allmächtige Gott will." Da kommt es ihm vor, als ob Thor sein Schiff in die Nähe einiger Riffe lenke, wo sich die Brandung an den Felsen brach. „In Strömungen, wie diese sind, sollst du geraten und nie herauskommen, es sei denn, daß du zu mir zurückkehrst." „Nein, sagt Thorgils, hebe dich hinweg, böser Feind; der wird mir helfen, der uns alle mit seinem Blute erlöst hat." Aber Thors Drohungen gehen in Erfüllung. Wieder erscheint er dem Thorgils im Traume und höhnt: „Habe ich es dir nicht vorhergesagt?" Thorgils aber jagt ihn mit harten Worten fort. Einige Leute meinen, sie wollten dem Thor opfern um guten Wind: besser sei es um die Geschicke der Menschen bestellt gewesen, als man Thor angebetet habe. Thorgils aber droht, es schwer zu rächen, wenn jemand

opfere und ein Verräter an Gott werde. Darauf träumt ihm, daß derselbe Mann abermals zu ihm kommt und sagt: „Wie wenig treu du mir bist, das zeigte sich wieder einmal, als deine Leute mich anrufen wollten. Zum Danke dafür habe ich ihnen beigestanden, und wenn ich ihnen nicht helfe, geht es mit ihnen zu Ende. Du aber wirst nach Verlauf von sieben Tagen in einen Hafen einlaufen, wenn du dich im Ernste zu mir zurückwendest!" „Wenn ich auch niemals in einen Hafen einlaufen sollte, entgegnet Thorgils, so werde ich dir darum doch nichts zu Liebe tun." Thor antwortete: „Obwohl du mir nie gutes tun willst, so entrichte du mir doch dein Gut." Thorgils besinnt sich, daß er einen Ochsen an Bord hat, der mit einem eigenen Merkzeichen dem Thor zugewiesen war; er läßt den Ochsen über Bord werfen und sagt: es sei nicht zu verwundern, wenn es übel gehe, da Gut des Thor auf dem Schiffe sei.

In der Schlacht bei der Insel Swöldr verlor Norwegen seinen gefeierten König, die Kirche ihren gefeiertsten Vorfechter, Olaf Tryggwason (S. 6):

Den Angriff der Dänen und Schweden hatte Olaf siegreich zurückgeschlagen, und auch ein Versuch des Eirik Hakonarson mißlang, des Königs Schiff zu entern. Da sagte Olaf: „Leichter und angenehmer wird es den Schweden vorkommen, daheim zu sitzen und ihre Opferkessel auszuschlecken als mein Kriegsschiff zu entern; ich glaube, wir brauchen die schwedischen Pferdefresser nicht zu fürchten. Solange der Jarl Thor am Vorderteile seines Schiffes hat, wird er uns nicht besiegen." Das hörten viele, auch der Jarl Eirik. Da gelobte er, sich taufen zu lassen, wenn er das Königsschiff gewinnen würde, und zum Beweise dafür wird angeführt, daß er den Thor wegwarf und anstatt dessen ein Kruzifix am Vordersteven anbrachte. Als Olaf dies bemerkte, sagte er: „Groß ist das Glück dieses Jarls . . . verschwunden ist jetzt Thor von dem Vorterteile, und das heilige Kreuz ist jetzt an seine Stelle getreten. Eher wird der Herr Jesus Christus Zwei für sich wollen als Einen" d. h. den Eirik als neuen, zu Olaf, dem alten Christen (FMS II $_{s\ 324}$).

Im übrigen ist der geschichtliche Wert nicht hoch anzuschlagen. Es ist eine andere Form der beliebten Bekehrungsgeschichten: ein Heide wendet sich in höchster Not an den Christengott und verspricht für den Fall des Sieges seine Bekehrung; man denke an Konstantin und den Frankenkönig Chlodwig. Wenn Thor als Kriegsgott in und vor einem Kampfe angerufen wird, so geschieht es, um von ihm, dem kräftigen, stärkegerüsteten Gotte, Kraft und Ausdauer zu erbitten. Auch der junge Bauerssohn, der sich in einen Ringkampf einlassen will, ruft ihn um Beistand an (S. 332). Wenig

Glück bringt es Styrbjörn, daß er sich vor dem Kampf an Thor wendet (S. 266). Thor urteilt dem Starkad, daß er in jedem Kampfe unheilbare Wunden davontragen soll (S. 300). An der Spitze der Einherjer verteidigt er die Götterburg gegen die Riesen (Sk. 4_{50}); er hilft dem Baldr gegen Hötherus und zerschlägt mit dem gewaltigen Schwunge seines Hammers alle ihm entgegengehaltenen Schilde; keine Rüstung gab es, die nicht seinem Ansturme wich, niemand konnte sich seinen Schlägen ohne Lebensgefahr aussetzen; nicht Schilde, nicht Helme hielten die Kraft seiner Streiche aus, keinem half große Gestalt noch große Kraft (Saxo 73). Der Priester der Normannen wählte vor dem Auszuge zum Kampfe durch Loswurf die Menschen aus, die dem Thor als Opfer fallen sollten; dann wurden die Häupter der Opfer mit dem Ochsenjoch (einem keulenähnlichen Geräte?) zerschmettert, und deren Brust bis in das Herz hinein aufgeschnitten; das Gehirn wurde herausgenommen, und aus dem zuckenden Herzen ergab sich ein Vorzeichen für den Ausgang des Unternehmens; mit dem Opferblute bestrichen die Auswanderer sich und ihren Angehörigen das Haupt, bestiegen die Schiffe und segelten ab: das Meer mit seinen Küsten und Inseln war von nun an ihre Heimat, Seeraub ihr Erwerb (Dudo, S. R. Norm. I_{62}).

Nicht nur Odin ist Stammvater von Königen, auch König Haralds Geschlecht wird auf Thor zurückgeführt (Isl. II_{433}), und selbst ein Thorsheld läßt sich nachweisen Saxo 220):

Halfdan gebraucht eine ungeheure, mit eisernen Knoten versehene Keule auf seinen Kampffahrten, oder eine Eiche, die er im Vorbeigehen aus dem Boden reißt und durch Abstreifen der Äste zur Keule zurichtet; mit einem Hammer von erstaunlicher Stärke zermalmt er einen Riesen, der Königstöchter zu rauben pflegt. Er nahm den Thoro, einen geschickten und angesehenen Kämpen zu sich und kündigte Erik den Krieg an. Sie bestiegen einen steinreichen Felsen, rissen da die Felsmassen los und ließen sie auf den Feind hinabrollen, der unten im Talkessel auf dem abschüssigen Boden stand. So gewann Halfdan mit Felsblöcken den Sieg. Wegen dieser tüchtigen Tat galt er den Schweden als ein Sohn des großen Thor, wurde vom Volke mit göttlichen Ehren begabt und eines öffentlichen Opfers für würdig erachtet.

Thoro ist natürlich der Gott Thor. Wenn gesagt wird, Halfdan habe den Thor herbeigerufen, so hieß es ursprünglich: er rief, flehte zu Thor. Auch die Art der Hilfeleistung entspricht ganz dem Wesen des Donnergottes, bei dessen Herankunft Berge zittern und Felsen brechen, und der auch sonst in der Volkssage für den Urheber des Bergsturzes gilt. Darum führt auch Halfdan die zerschmetternde Keule, die Thor selbst im Kampfe für Baldr schwingt.

Ob Thor in seiner Eigenschaft als Erster der Helden (Tacitus, Germ. 3) Weor hieß, „der Kämpfer" (aus *Vihuz = ahd. Vigur), ist zweifelhaft; gewöhnlich wird der Name als der „Wächter des Heiligtums" gedeutet (*vé-vǫrðr) oder als der „Weiher". In den Mühen des Tages, in den Gefahren zu Wasser und zu Lande, in der Sorge vor Unholden und Riesen wandte man sich an Thor, und so war er der Gott, der im praktischen Leben am meisten und häufigsten angerufen wurde. In dieser Beziehung war er der Gott für alle Verhältnisse des menschlichen Lebens von der Wiege bis zum Grabe. Darum wird er als der Bekämpfer der dem Menschen feindlichen Mächte Schützer oder Wohltäter der Menschen (Hym. 11, 22); als der Gott, der die Menschen heiligt, weiht er das Haus und dessen Beschäftigungen. Auf drei dänischen Runensteinen finden wir den Wunsch: „Thor weihe diese Runen", „Thor weihe diese Grabstätte", d. h. er schütze das Grab vor Unbill und Beschädigung. Auf mehreren schw. und zwei dän. Runensteinen wird dieses Gebet symbolisch durch das Hammerzeichen ausgedrückt, eine Nachbildung von Thors Hammer. Auf dem abgebildeten, bei der Laeborgkirche, Amt Ribe auf Jütland, liegenden Steine ist der Hammer sowohl vor als hinter der Inschrift eingemeißelt. (Abbildung 8).

Mit dem Hammer weiht Thor Baldrs Scheiterhaufen. Kleine Thorshammer, die man als Amulett trug, gab man dem Toten mit ins Grab (Abbildung s. u. Kultus). Der Hammer war den Germanen das heilige Symbol der Besitzergreifung.

Thor spendet und versagt den Segen der Ehe. Dem

Starkad bestimmt er, daß er weder Sohn noch Tochter hab und so sein Geschlecht beschließen solle. Als Schützer d

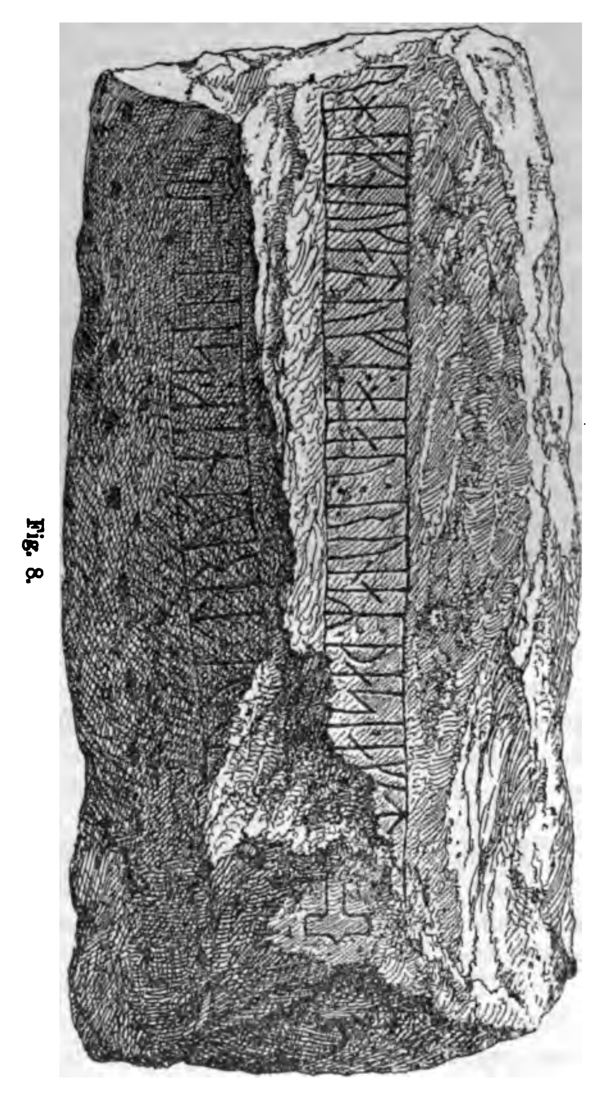


Fig. 8.

Anbaus, der mit seinem Gewitterstrahl das harte Felsge urbar macht, wird er Verleiher und Erhalter des Gr

besitzes. Dem Starkad versagt er Land und Grundbesitz. Landeigentum ward mit dem Wurfe des heiligen Donnerhammers in Besitz genommen. Bei Besitzergreifung herrenloser Gründe ward das eroberte Land Thor geweiht: Asbjörn heiligt seine „Landnahme" dem Thor und nennt sie „Thorsmark" (Landn. V_2).

Thor gibt heiteres Wetter und Fruchtbarkeit (Ad. Br; S. 355), er spendet der Saat Gedeihen. Darum sind viele Pflanzen nach ihm genannt: dän. tordenskreppe Klette, Thorhat, Thorhjalm [Hut, Helm] aconitum lycoctum, Thorbiöll, St. Olavs skjägg osmunda crispa. Nach Thors Beziehung zum Pflanzenwachstume sind Ortsnamen Thorlöf, Thorslund [Hain], Thorsakar, Thorsager, Thorseng [Acker, Wiese] geheißen.

Die Hasel, ursprünglich dem allgebietenden Tius geweiht, wurde auf den Gewittergott übertragen, je mehr Tius zurücktrat. Als die Dänen 851 Dublin eroberten, machten sie es zum Mittelpunkte der nordmännischen Macht. Das dort herrschende Geschlecht hieß Thonars (Tomairs) Geschlecht; ein großer, dem Thor geweihter Wald „Thors Hain" breitete sich weithin vor der Stadt längs der Küste aus. Dieser bestand nach den irischen Quellen aus Haseln. Als der christliche Irenkönig Briam 998 Dublin erstürmte und vernichtete, ließ er den Thorshain niederhauen und verbrennen.

Als der hl. Olaf das Tempelbild Thors in Gudbrandstal zerstören will, fordern die Verehrer des alten Gottes Christus zu einem Wettstreite mit Thor auf. Sie legen ihm auf, einen Tag einen bewölkten Himmel ohne Regen, den folgenden Sonnenschein und heiteres Wetter zu machen: diese Dinge verliehe ihnen Thor (Heimskr. Ol. S. h. 118). Thor befestigt die leuchtenden Gestirne am Himmel: so wirft er Aurwandils Zehe an den Himmel, wo sie als leuchtender Morgenstern strahlt; die Augen des Riesen Thjazi schleudert er zum heitern Himmel hinauf (Hárb. 19). Der mächtige Norweger Gudbrand meint, die Christen verehrten einen Gott, den niemand

sehe, die Heiden aber den, der täglich sichtbar werde, und von ihm komme es, daß an dem Tage nasses Wetter sei (Ol. S. h. 118). Der Blitz spaltet die Wolken, und die himmlischen Wasser strömen zur Erde; der Blitz fährt in den Erdboden, und der Quell springt hervor. Darum ist Thor der Quellenschöpfer: Torsmase (Donnerloch) in einer österl. Grenzurkunde. Der norw. Nationalheilige Olaf, auf den viele Züge von Thor übertragen sind, steckt seine Hand in den Hügel, als er mit seinen Leuten kein Wasser gegen ihren Durst findet, und sofort entspringt ein klarer Quell; ein andermal soll er durch das Eindrücken seines Hutes in den Berg eine Quelle erweckt und mit seinem Fuß einen Brunnen aus dem Berge gestampft haben.

Die Waffe des Donnergottes war das Symbol des Blitzes in seiner segnenden und befruchtenden Wirkung, und noch heute wird den Donnerkeilen schützende und heilende Wirkung zugeschrieben, namentlich sollen sie die Geburt erleichtern. Bei der Eheschließung wurde Thors Hammer der Braut in den Schoß gelegt und diese damit geweiht (Thrymskv. 30). Der Gewittergott is auch Herdgott und Schutzherr des Hauses und darum in doppelter Beziehung bei der Gründung eines Hausstandes anzurufen und zu verehren. Bei dem Hochzeitsschmause wird der erste Gedächtnistrank (minni) dem Thor gebracht (FAS III$_{222}$). Die Volkssage verknüpft Thors Wanderung auf Erden mit zwei Hochzeiten (S. 343). Alfhilds Hochzeit mit dem Riesen war gegen Thors Willen gewesen; deshalb läßt der Gott seinen Zorn über Starkad ergehen und versagt ihm, als Weiher des Lebens, Nachkommen, Heimat und rühmliche Nachrede (Gautreks. S. 7; S. 165). Wenn das neugeborene Kind bei der Wasserbegießung seinen Namen nach dem Gott empfing, wurde natürlich dessen Schutz angerufen und das Kind seinem besonderen Beistande geweiht, der es gegen Gefahren und Mühsal schützen und mit langem, glücklichem Leben begaben sollte. Aber keineswegs war das junge Menschenkind dadurch verpflichtet, im späteren Leben Thor vor allen Göttern zu verehren. Thorgrim, der von seinem Vater dem Thor geweiht worden war, wurde Freys

Priester (S. 345). Als Weiher des Lebens wurde Thor in Krankheit, Not und Lebensgefahr angerufen: wenn Krankheit und Hunger droht, sagt Adam von Bremen (S. 334). Darum wurde der Gott, der die Heimat und das ganze Land beschützte und bewachte, auf dem Hochsitze des Hausherrn, in seinem Tempel wie in seinem Hause, dargestellt. Sein Bild befand sich nicht nur auf den Hochsitzsäulen, sondern auch der Hochsitz selbst war mit einem Bilde Thors geschmückt; bei kleineren Sitzen genügte die Anbringung des Hammerzeichens. Die zauberkundige Grima hatte einen großen Stuhl; auf dessen Rücklehne war Thor mit seinem Hammer eingeschnitzt, und es war dies ein großes Bildnis (Fóstbr. S. 9). Auch der Vordersteven des Schiffes war mit Thors Bild geschmückt (S. 347).

Bei Festen und festlichen Gelegenheiten ward das Trinkhorn mit dem Hammerzeichen geweiht.

Die Bauern zu Hladir wollten Hakon den Guten zwingen, an dem Opferschmause teil zu nehmen. Der Jarl Sigurd weiht den ersten Vollbecher dem Odin und trinkt dem Könige zu, dieser macht das Zeichen des Kreuzes darüber. „Weshalb, ruft ein Mann, tut der König das, will er nicht opfern?“ „Der König tut wie alle, die an ihre eigene Macht und Stärke glauben und ihren Becher dem Thor weihen, lautet Sigurds Antwort, er machte das Hammerzeichen darüber, ehe er trank“ (Heimskr. Hak.. S. g. 18). Auch beim Erbmahle weihte man den Vollbecher dem Thor oder andern Göttern (Fagrsk. 55). Dem König Olaf erscheint des Nachts der hl. Martinus und sagt: „Das war hier Sitte in diesem Lande, bei gemeinsamen Trinkgelagen oder Gilden, dem Thor oder Odin Bier zu geben und den Asen den Vollbecher zu weihen; nun will ich aber, daß in Zukunft zu Ehren Gottes, meiner selbst und aller Heiligen getrunken werde“ (FMS I_{140}; Flt. I_{283}). In Drontheim ward um Wintersanfang alle Minne dem Thor geweiht, und dem Odin und der Freyja und den Asen, damit man Frieden, milden Winter und gute Frucht für das Jahr hätte (Flt. II_{184}). Mit Thors Hammer soll sich Hrolf Kraki die Augen segnen, wenn er Odin im Kampfgetümmel erblicken will (Saxo 66). Unter den Siegeszeichen, die der Dänenprinz Magnus Nielsen († 1134) von seinem Verheerungszuge in Ostschweden heimbrachte, waren Metallhämmer von ungewöhnlichem Gewichte, die Thorshämmer genannt wurden (mallei Joviales, Saxo 421). Sie waren als Symbole des Donnergottes von alter Zeit her für die Bewohner von Gutland Gegenstand besonderer Verehrung gewesen. Magnus sah es jedoch als eine fromme Tat an, den Göttertempel zu plündern und Thor seines Eigentums zu berauben. Der hervorragendste Platz auf der Insel trägt noch heute den Namen Thorsborg. —

Thor erscheint also durchaus nicht als der Hauptgott des Nordens. Abgesehen von besonderen Verbänden nimmt er auch im Kultus keineswegs die erste Stelle ein. Zu Möri im Drontheimischen stand Thors Bild, als des hier am meisten von allen Göttern verehrten Gottes; es war kunstvoll aus Gold und Silber gearbeitet. Olaf Tryggwason hob den Hammer auf, den er in der Hand hatte, und schlug Thor so, daß er vom Gestelle fiel (Ol. S. Tr. 76). Daraus, daß Thor nach diesem Zeugnis aus der letzten Hälfte des 12. Jhd. in Möri den Vorrang behauptete, darf nicht geschlossen werden, daß Odin nicht auch dort verehrt worden sei: Olafs Mannen dringen in den Tempel und schlagen alle Götter zu Boden von den Gestellen. Nach einer andern Schilderung saß Thor ebenda auf einem mit zwei aus Holz geschnitzten Böcken bespannten Wagen, unter dessen Füßen Räder angebracht waren; um die Hörner der Böcke war eine silberne Kette geschlungen, an der sie gezogen wurden: das ganze Werk war mit großer Kunst gearbeitet (Flt. I_{320}). Im Tempel von Alt-Uppsala war Thor mit dem Hammer abgebildet (Ad. Brem. IV_{26}). In Kjalarnes stand Thor in der Mitte, und die Bilder der andern Gottheiten an beiden Seiten neben ihm. In Hladir befanden sich Thor auf seinem Wagen, Thorgerd Hölgabrud und Irpa; jeder Gottheit raubte ein Schurke einen Goldring; daß Thor in der Mitte zwischen den beiden Wettergöttinnen stand, wird nicht gesagt (Nj. 89).

In demselben Gudbrandsdal war ein anderer Tempel mit dem Bilde Thors; er hielt einen Hammer in der Hand und war so hohen Wuchses, daß es niemand gab, der größer wäre als der Gott. Innen war er hohl, und unter ihm war eine Vorrichtung, wie wenn es ein Altar wäre, und darauf stand er, wenn er draußen war. Gold und Silber mangelte ihm nicht; täglich wurden ihm vier Stück rohe Speise und Fleisch hingelegt. Wohl meint der Besitzer des Tempels, als Olaf d. H. heranrückt, daß der Christengott dahinschwinden würde, wenn er Thors Standbild aus dem Tempel und Opferhause heraustrüge, wohl verneigen sich die Bauern ehrfurchtsvoll vor der gewaltigen, goldstrahlenden Bildsäule, — aber ein Begleiter des Königs haut mit solcher Kraft auf das Bild, daß es auseinanderfliegt. Da springen aus dem Holzwerke Mäuse hervor, so groß wie Katzen, und Vipern und andere Schlangen, die Bauern aber entsetzen sich derart, daß sie teils zu den Schiffen, teils zu den Rossen laufen (Jüng. Ol. S. h. h. 107 (FMS IV K_{107});

ältere 33—38). Swein, der zur Zeit des Jarl Hakon in Drontheim wohnte, hatte auf seinem Hofe einen großen Tempel, den er prächtig ausgestattet hatte, und in dem es viele holzgeschnitzte Götterbilder gab, unter denen er aber das des Thor am meisten verehrte. Das Gebäude war groß und schön und zierlich gemacht und mit schweren Kosten ausgeschmückt. Diesen Thors-Tempel zu verlassen, fiel Swein am schwersten, als er seinen Glauben aufgeben sollte. Sein Sohn Finn aber verhöhnte die Götter, nannte sie schiefäugig und staubschmutzig und meinte, sie würden andern nicht viel helfen können, da sie nicht einmal das Vermögen hätten, den Staub von sich selber abzuputzen. Dem zweiten Sohne, Swein, erschien Thor im Traum, er war ziemlich zornig und traurig. Er sprach: „Hier ist es nun dahin mit uns gekommen, wie man wohl sagt, daß mit dem Zusammenleben auch die Freundschaft sich verliere. Trage mich aus meinem Hause in den Wald fort, denn ich vermute mir nichts Gutes von deinem Bruder Finn.“ Swein antwortete: „Das habe ich dem Könige gelobt, daß ich mich nicht mehr mit dir abgebe, und das will ich halten. Du scheinst mir auch ein ungöttliches Ding, wenn du nicht die Macht hast, dich vor Gefahr zu retten oder dich selber dahin zu bringen, wohin du willst.“ Tags darauf kam Finn. Am nächsten Morgen nahm er einen Sack und eine große Keule und ging nach dem Tempel; da sah alles alt aus um die Tür, die eisernen Angeln voller Rost und alles höchst unsauber. Er ging hinein und stieß die Götter von den Altären und zog und plünderte alles von ihnen, was Geldeswert hatte, und tat es in den Sack. Dem Thor gab er mit seiner Keule drei Schläge, so stark er konnte, bis er fiel. Dann legte er ihm einen Strick um den Hals und zog ihn hinter sich her zum Strand und nahm ihn mit in das Boot. So zog er zu König Olaf, indem er den Thor bald über Bord in der See hatte, bald prügelte. Als Olaf das sah, meinte er, Finn ginge nicht fein mit Thor um. Finn sprach: „Darin zeigt sich, daß ich schon lange übel mit ihm zufrieden bin, und er soll noch schlimmere, seiner würdigere Behandlung erfahren.“ Dann spaltete er Thor ganz in Scheiter, warf ihn ins Feuer und verbrannte ihn zu Asche; dann nahm er Fett, tat die Asche daran und machte einen Brei daraus; den Brei gab er schlechten Hunden zu essen und sagte: „Das ist recht, daß Hündinnen den Thor fressen, wie er selbst seine Söhne“ (FMS II_{150}). — Raud hatte sein Thorsbild durch großen Opferdienst belebt, so daß es ihm über künftige Dinge Bescheid gab und gegen Olaf Tryggwason die Bartstimme erhob und in den Knebelbart blies. Raud führte seinen Gott oft mit sich auf der Insel herum. Das Bild konnte sogar den König selbst über ein Feuer ziehen, stürzte aber dabei in die Flammen und verbrannte (FMS I_{150}; S. 342). In einem Tempel auf Island saßen die Bilder Freys und Thors auf der einen Seite, auf der andern die Friggs und Freyjas und zu beiden Seiten die Bilder anderer Götter (Dropl. S. 26). Übertrieben und wertlos wie der vorige Bericht ist der, daß ein Thorstempel 100 Götter- [illegible] (Jómsv. S. 12). Jarl Hakon, ein Verehrer Odins und

Thors, läßt den alten Götterdienst, den die Eirikssöhne abgestellt hatten, 970 wieder aufleben. „All die verheerten Tempelgründe Thors und der Götter ließ der treffliche Fürst wieder wahre Heiligtümer für die Bevölkerung werden, rühmt der Dichter von ihm; hilfreich sind Hakon darum die Götter und mehren seinen Ruhm; die Erde wird jetzt wieder grün und fruchtbar, wie ehemals, denn wohlgesinnt läßt der König sein Volk die Götter im Tempel verehren" (Vkl. 8). — Der Skald Hallfred trug ein von Walroßzahn geschnitztes Bild Thors in seinem Beutel.

Von Norwegen aus wurde die Verehrung Thors nach Island getragen. Auf der gefährlichen und beschwerlichen Reise wurde sein Beistand angerufen. Während einer solchen Fahrt, die Koll mit mehreren Christen unternahm, erhob sich ein Sturm. Da flehte Koll zu Thor; der Sturm trennte sein Schiff von den Gefährten, und er kam in eine Bucht, wo sein Schiff brach (FMS I_{119}, Hauksbók, Melarbók). Der Skald Hallfred gelobt mit der Schiffsmannschaft Gut und drei Eimer Bier dem Thor oder Odin, wenn er von Drontheim glücklich nach Island käme (FMS II_{154}). Wo immer die nordländischen Seefahrer, die „Dänen" in der Fremde auftraten, in der Normandie, wie in England, wußte man nicht anders, als daß Thor der „Dänengott" sei, und ebenso galt in Gardariki (Rußland) Thor als Gott der Nordleute. Selbst zu den Finnen ist Name und Wesen des Gottes mit seinem Hammer gedrungen und hat hier deutliche Spuren hinterlassen. In der Normandie findet sich der Name Turville noch in unseren Tagen 10 mal, Freville 2 mal.

Von der tiefen Liebe und dankbaren Anhänglichkeit des Nordmannen zu seinem Gotte gibt die letzte Nachricht von der Erscheinung Thors rührendes Zeugnis — ein wehmütiger Protest gegen den Fortschritt des Christentums, von irgend einem dem alten Glauben treu gebliebenen Heiden vorwurfsvoll niedergelegt:

Eines Tages segelte König Olaf südwärts die Küste entlang mit gelindem Fahrwasser. Da stand ein Mann auf einem Felsvorsprunge und rief um Aufnahme in das Schiff, die ihm auch gewährt ward. Er war von stattlichem Wuchse, schön von Aussehen und rotbärtig. Mit dem Gefolge des Königs begann er allerlei Kurzweil und scherzhaftes Wettspiel, wobei die andern schlecht gegen ihn bestanden. Sie führten ihn hierauf, als einen vielkundigen Mann, vor Olaf. Dieser hieß ihn irgend eine alte

Kunde sagen. Der Mann antwortete: „Damit heb' ich an, Herr, daß dieses Land, an dem wir vorbeisegeln, ehemals von Riesen bewohnt war. Diese kamen jedoch zufällig schnellen Todes um, bis auf zwei Weiber. Hernach begannen Leute aus östlichen Landen sich hier anzubauen, aber jene großen Weiber taten ihnen viel Gewalt und Bedrängnis an, bis die Landbewohner beschlossen, diesen Rotbart um Hilfe anzuflehen. Alsbald ergriff ich meinen Hammer und erschlug die beiden Weiber. Das Volk dieses Landes blieb auch dabei, mich in seinen Nöten um Beistand anzurufen, bis du, o König! fast alle meine Freunde vertilgt hast, was wohl der Rache wert wäre." Hierbei blickte er bitter lächelnd nach dem Könige zurück, indem er sich so schnell über Bord warf, wie wenn ein Pfeil in das Meer schösse, und niemals sahen sie ihn fortan wieder (FMS II $_{182\,f}$).

Das ist die letzte Erscheinung Thors auf der Bühne dieser Welt. Es liegt etwas Rührendes, Tragisches, sagt Carlyle, (Helden, Heldenverehrung S. 56) in dieser letzten Stimme des Heidentums. Thor ist verschwunden, die ganze nordische Welt ist verschwunden und wird nimmermehr zurückkehren. Der neue Glaube hat noch nicht von den Herzen Besitz ergriffen; noch zu fest und tiefbegründet ruht in ihnen die alte Vorstellung, daß Thor es war, der die Herrschaft der riesischen Urbesitzer des Landes gebrochen hatte.

„Übermächtig würden die Riesen, wenn alle lebten: nicht Menschen gäb' es in Midgard mehr" (Hárb. 46); „wäre nicht Thor, längst hätten die Trolle die Erde öde gelegt" sagt ein norw. Sprichwort. Thor ist der Bekämpfer der Riesen, die auf den himmelhohen Felsen wohnen (Thdr. 1), ihr Gegner, Widersacher (Hym. 11. 13), ihr Feind und Schreck, Brecher der Bergriesen (Hym. 17; S. 340). Ein schw. Bauer hatte sich einen Berggreis eingeladen, um ihn sich freundlich zu erhalten; aber der ließ absagen, als er vernahm, daß außer Christus, Maria und Petrus auch Thor erscheinen werde: denn den scheute er. Im heutigen Volksglauben ist der „Donner" der größte Feind der Trolle und Riesen; er hat wohl die ältere Anschauung bewahrt, aus der sich Thors Riesenkämpfe entwickelt haben (S. 40). Der „Donner" verfolgt die Trolle, sie flüchten beim Gewitter in allerhand Tiergestalt nach Hause: denn „gleich kommt der Donner gefahren"! (S.). Umgekehrt wird durch das Gewitter dem

Acker und der Saat erhöhte Triebkraft und größeres Wachstum zu teil. Das Wetterleuchten heißt schw. „Kornblick“, norw. „Kornmutter“, Gewitter mit Blitz und Donner schw. „Kornbauer“. Für „es gewittert“ sagt man „der Kornbauer geht, fährt“; ein Troll, der den Donner hört, fragt eine Frau, was das sei — sie antwortet: „Das ist der Bauer, er fährt Korn über die Brücke“.

Zwischen die mit ewigem Schnee und Eis bedeckten Berge Norwegens erstrecken sich wenige Täler, wie in den Fels hineingehauen, wie mit gewaltiger Faust zerspalten und zerklüftet: in ihnen herrscht frischer Waldwuchs, üppige Fruchtbarkeit und höhere Wärme. Einst war alles unzugängliche Felsmasse, hier war das Reich der Riesen; der Mensch verzagte, dem unwirtlichen Gestein Leben abtrotzen zu können, erst die gewaltige Kraft Thors mußte ihm den Weg bahnen und ihm auch fürderhin die täglich drohenden Gefahren abwehren. Das ist der einfache Kern von Thors Großtaten, die in den Liedern der Edda und von Snorri in ausführlicher, wenn gleich häufig durch jüngere Ausschmükkungen und Allegorieen verunstalteten Form erzählt werden. Thor zermalmt die Steinriesen, macht dem Reiche der Sturm- und Eisriesen ein Ende, jeder einzelne Gesang des großen Thorshymnus schließt mit dem Kehrreime, wie der flammende Keil auf das Haupt der Riesen herabfährt. Darum ist er der leutseligste der Götter, der „geliebte“ Freund seiner Verehrer, der unverdrossen arbeitet und den tüchtigen Fleiß ermuntert. Seinem herablassenden Wesen kommt auch die ganze Vertraulichkeit des Volkes entgegen: wie er mit diesem das Feld bestellt, dient er ihm auch zu guter Unterhaltung, und wenn es bei munterer Laune ist, zupft es ihn gelegentlich am roten Barte. Das schadet aber der Liebe nicht, man ist ihm nur um so herzlicher zugetan. Dieses trauliche Verhältnis hat auch unleugbar sein Erhabenes; derselbe Thor, der dem Menschen so nahe tritt, ist der Bändiger aller tobenden Elemente, und ein Volk zeigt rüstigen Sinn, das im Donnerhalle die Stimme seines Freundes erkennt.

Lust am Fabulieren also, nicht sinnbildliche Naturan-

schauung haben die meisten Thorsgeschichten geschaffen; um den naturmythischen Kern haben sich üppig Märchen und Volkssage gerankt. Mit dem ererbten mythischen Schatze schalteten die Dichter frei, verwandten ihn willkürlich zur Ausschmückung ihrer Gedichte oder fügten je nach eigener dichterischer Veranlagung selbsterfundene Züge hinzu, oder nahmen von einzelnen, im Volke umlaufenden Geschichten auf, was ihnen paßte. —

Die Burg der Götter ist im Wanenkriege zerstört. Ein riesischer Baumeister wird durch einen Wettvertrag gewonnen, sie im Verlaufe eines Winters wieder zu bauen, Freyja soll sein Lohn sein. Die Götter verlieren, aber Thor mißachtet den Vertrag und erschlägt den Riesen. Die Götter sind somit eidbrüchig geworden, mit der Tötung des Baumeisters beginnt der endlose Kampf mit den Riesen zur Erhaltung der Welt. Ein unheilbarer Bruch, ein ewiger Zwiespalt besteht seitdem in ihr (Vǫl. 25/26).

Snorri aber erzählt (Gg. 42):

Die Götter bedürfen zum Schutze gegen die Riesen einer Burg, und nicht Thor ist der Retter, sondern Lokis List. Thor bricht den Vertrag durch Ermordung des Riesen, dort aber ist er erfüllt, weil die Burg mit Anbruch des Sommers nicht vollendet ist. Nicht nur Freyja, sondern auch Sonne und Mond verlangt der Riese, wenn er in drei Halbjahren eine Burg gegen die Riesen baut. Auf Lokis Rat wird ein Vertrag geschlossen: der Riese soll den Lohn haben, wenn er in einem Winter fertig wird, sein Hengst Swadilfari darf ihm helfen. Mit dem ersten Wintertage beginnt der Baumeister, die Nacht über läßt er das Pferd gewaltige Felsstücke herbeischleppen. Die Götter sind erstaunt, welche Bergmassen herangeschleppt werden, das Roß arbeitet noch einmal soviel wie sein Meister. Sie beginnen zu sorgen: der Vertrag ist durch Zeugen und Eide befestigt, Thor ist nicht daheim. Als sich der Winter zu Ende neigt, ist die Arbeit an den Burgwall gekommen, und er ist so hoch und stark, daß ihm kein Angriff schaden kann. Nur drei Tage sind es noch bis zum Sommer, als das Werk fast bis zum Burgtor vorgerückt ist. Da fragen sich die Götter, wer geraten habe, Freyja dem Riesen zu übergeben und die Luft zu verderben: denn der Himmel würde dunkel werden, wenn Sonne und Mond dem Riesen ausgeliefert seien. Natürlich ist es der arge Loki gewesen. Er verspricht, es dahin zu bringen, daß der Riese leer ausgehe, es koste, was es wolle. Als der Baumeister mit seinem Hengst am Abend Steine fährt, läuft ihm eine Stute entgegen und wiehert ihn an. Da wird er wild, zerreißt die Stränge und läuft der Stute in den Wald nach. Die Pferde jagen die ganze Nacht herum, und der Meister kann sie nicht fangen. Den Tag darauf wird auch nicht so viel geschafft wie sonst, und er sieht, daß er nicht fertig wird. Da gerät er in Riesen-

zorn, und erst jetzt erkennen die Götter, daß er ein Riese ist. Sie rufen Thor, und alsbald erscheint er, schwingt den Hammer in die Luft empor und zahlt so den Lohn für die Arbeit, daß er ihn totschlägt und den Schädel in lauter kleine Stücke zerschmettert. Aber Loki gebiert bald darauf ein graufarbiges Füllen mit acht Füßen; das war der beste Hengst bei Göttern und Menschen und hieß Sleipni.

Die Entstehung Sleipnis und Lokis Rolle gehören nicht zum ursprünglichen Bestandteile des Mythus. Thors Auftreten stimmt völlig zu seinem Auftreten in der nordischen Mythologie überhaupt, als gewaltiger Unholden-Töter, als der, der zuschlägt, wenn andere es beim Reden bewenden lassen. Aber der Mythus selbst ist erst aus der niedern Mythologie auf ihn übertragen. Es gab zwei Erzählungen über zwei berühmte Stücke des Götterhaushaltes, die Asenburg und Sleipni. Man übertrug auf die Götterburg dieselbe Sage wie auf die Kirche von Lund und Drontheim und gab ihr zugleich eine Wendung, die es möglich machte, auch von dem vornehmsten Rosse der Sagenwelt zu sprechen. In zahlreichen germ. Sagen verspricht ein Teufel oder Riese, in kurzer Frist einen Bau auszuführen, oft gegen Auslieferung einer Jungfrau oder Verpfändung der eigenen Seele; er wird aber um seinen Lohn betrogen, indem die aufgehende Sonne ihn versteinert, oder der Hahnschrei ihn verscheucht, oder die Nennung des Namens ihn tötet: diese Schlußmotive stammen aus dem Alpglauben. Freyja entspricht dem Mädchen der einfachen Volkssage. Nachdenkliche Gemüter haben schon in alter Zeit dabei an einen Naturvorgang gedacht, zumal das Auftreten Thors den Gedanken an einen meteorischen Mythus erwecken konnte. Das zeigt deutlich die Sage, die an Thors Stellvertreter Olaf geknüpft ist. Ein Riese verpflichtet sich dem hl. Olaf, den Bau des Drontheimer Domes mit Pfeilern und Zieraten innen und außen aus hartem Flinsstein in bestimmter Zeit allein zu vollenden. Zum Lohne verlangt er sich Sonne und Mond oder den hl. Olaf selbst. Schon ist das Werk fertig und die Spitze selbst aufgesetzt, als der Riese bei Nennung seines Namens mit schrecklichem Krache vom Dachkamme stürzt und in viele Stücke zerspringt, die lauter Flinssteine sind. Der Name des Baumeisters lautet: Wind

und Wetter, Bläser, der Kahle, Glatte — lauter Bezeichnungen winterlicher Natur überhaupt. Er ist ein nordischer Winterriese, der im Laufe eines Winters die Schnee- und Eisburg auftürmt. Zu weit geht man, wenn man die Splitter des Riesenhauptes als die Hagelschauer deutet, die zuweilen im Geleite des nordischen Wintergewitters auftreten sollen. —

Wild wird Thor, als er beim Erwachen nach seinem Hammer greifen will und ihn nicht findet. In seiner Not wendet er sich an den listenreichen Loki und teilt ihm mit, daß sein Hammer gestohlen sei. Auf dessen Rat begeben sich beide zu Freyja, und Thor fragt sie, ob sie ihr Federgewand leihen wolle, damit das geraubte Kleinod zurückgeholt werden kann. Gern will es die Göttin geben, wenn es auch von Gold oder leuchtendem Silber wäre. Fort fliegt Loki, das Federkleid rauscht, hinter sich läßt er der Götter Gehöfte und erreicht Riesenheim. Dort sitzt auf einem Hügel Thrym [der Lärmer], der Riesenfürst, schmückt seine Hunde mit goldenen Bändern und kämmt die Mähnen der Rosse. Er bekennt, daß er den Hammer des brüllenden Wetterers acht Rasten unter der Erde verborgen halte, und will ihn nur hergeben, wenn man ihm Freyja zur Frau gibt. Rauschend fliegt Loki zu den Göttern zurück.

Freyja braust vor Zorn auf, daß ihr leuchtender Halsschmuck bricht; der Saal erbebt, da sie des Riesen Forderung hört: männertoll würde man sie nennen, reiste sie mit ins Riesenland. Da halten die Götter Rat, wie Hilfe zu schaffen sei; denn der Hammer muß zurück, wenn nicht schweres Verderben hereinbrechen soll. Heimdall schlägt vor, den Thor als Freyja bräutlich aufzuputzen und dem Riesen zuzuschicken: er soll Schleier und Schlüssel und wallende Weiberröcke tragen. Vergebens wendet Thor ein: weibisch würde er in solchem Aufzuge den Göttern erscheinen — Loki schlägt alle Bedenken nieder, mit dem Hinweise, daß die Thursen bald in Asgard thronen würden, wenn er nicht seinen Hammer wieder holte. Loki selbst will, als Magd verkleidet, den Donnerer begleiten.

Schnell werden die Böcke an die Deichsel geschirrt, die Berge bersten, es brennt die Erde, als Thor fährt ins Reich der Riesen.

Thrym rüstet sein Haus zur Hochzeit, er freut sich seiner goldgehörnten Rinder und seines Reichtums; Kleinode und Halsgeschmeide hat er in Fülle, Freyja allein fehlt ihm. Am Abend wird das Mahl aufgetragen und Bier zum Trunke geboten. Die Braut ißt einen Ochsen, acht Lachse und alles Würzwerk auch, das für die Weiber bestimmt ist; sie trinkt drei Tonnen Met, daß der Bräutigam sich verwundert. Loki beschwichtigt hn: Freyja habe aus Sehnsucht nach ihm lange gehungert und gedürstet. Da neigt sich Thrym lüstern unter das Brautlinnen, das Liebchen zu küssen — aber entsetzt springt er in den Saal zurück: solches Feuer flammt aus Freyjas Augen. Doch abermals weiß ihn Loki zu beruhigen: kein Auge schloß Freyja seit acht Tagen, so heiß war ihr Sehnen nach

der Heimat der Riesen. Hinein tritt des Thursen betagte Schwester und bittet um Goldringe von Freyjas Händen als Brautgabe, die aus Geld und Schmucksachen bestand. Da verlangt der Bräutigam die Weihe der Ehe, und der Hammer wird gebracht, nach der Sitte den Schoß der Braut zu berühren. Thor aber lacht das Herz in der Brust, als er den Hammer erblickt; er packt ihn und schwingt ihn wetternd über Thrym und sein ganzes Geschlecht. Die Schwester, die das Brautgeschenk erbeten hatte, bekam Schläge statt der Schillinge, Hammerhiebe statt der roten Ringe — so holte sich Thor seinen Hammer wieder (þrymskviþa).

Auch hier gilt es, den möglichst einfachen Kern herauszuschälen. Wenn es donnert, schleudert Thor seinen Hammer; einen großen Teil des Jahres hindurch aber donnert es nicht, da muß der Hammer geraubt sein; einer seiner Feinde, ein Riese hat ihn gestohlen. Schließlich aber donnert es wieder: der Gott hat also seine Waffe zurückbekommen. Aus der im Mythus begründeten unendlichen Wiederholung wird dem Dichter ein einmaliges Ereignis: einst erwachte Thor und fand seinen Hammer nicht mehr. Von selbst ergaben sich die weiteren Motive: Thrym ist schlau genug, den Hammer heimlich zu stehlen, aber zu dumm, um ihn für immer zu behalten; lüstern wie die Riesen sind, verlangt er die schönste Göttin als Lösegeld; diese aber weigert sich; man muß zur List greifen, einer der Götter, der klüger ist als Thor, findet den Ausweg; Thor kommt in Weiberkleidern nach Riesenheim, erhält den Hammer zurück und wirft die Maske ab. Weitere dichterische Erfindung ist die Einfügung Heimdalls und der Riesenschwester. So vollständig ist der einfache mythische Grundgedanke vergessen, daß die Fahrt zu Thrym als die Schilderung eines Gewitters im Gebirge dargestellt wird, während doch, bevor Thor seinen Hammer nicht wieder erlangt hat, von einem Gewitter nicht eigentlich die Rede sein kann. Vielleicht hat ein dem Dichter vorliegendes Lied den Ritus der Hammerweihe erklären wollen, vielleicht auch steckt hinter Loki, der als Magd den bräutlichen Thor begleitet, die altgerm. Brautfrau oder Ehrenmutter, da Loki ganz ihr Amt versieht, für die Braut antwortet und sie entschuldigt, wenn es nötig ist.

Der Grundton des Gedichtes ist durchaus humoristisch.

Thor in Frauenkleidern – ein köstlicher Spaß! und doch geschieht dem starken Gotte kein Abbruch an seiner Ehre. Er ist der gewaltige, aber ratlose Gott, wenn er seine Kraft nicht anwenden kann. Er ist nicht im stande, einen listigen Anschlag auszusinnen; in seiner Einfalt ist er ohne weiteres bereit, Freyja preiszugeben, in dem Glauben, daß sein Hammer wichtiger sei als die Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit. Sein Mangel an Klugheit und seine Unfähigkeit, sich zu verstellen, geht aus seiner wenig brautgemäßen Haltung in der Halle des Riesen hervor. Wie überzeugend ist seine naive Furcht, die Götter möchten ihn verspotten, weil er sich als Frau verkleidet! Aber wie anders tritt er auf, als er seinen Hammer wieder hat! Da fühlt man, daß mit ihm nicht zu spaßen ist, da merkt man seine ganze Asenstärke, man vergißt die Brautkleider und die klirrenden Schlüssel, man fühlt, daß der Scherz blutig ausgehen muß. —

Der Skald Thjodolf von Hwin (um 900) hat einen Schild geschenkt bekommen, auf dessen gebuckelter Außenseite der Kampf Thors mit dem Riesen Hrungni (der Lärmer?) abgebildet war (Hlg. 13–20):

Thor, der Schrecken der Riesen, suchte mit seinem feurigen Wagen Hrungni in dessen Steingehege auf. Der Sohn der Erdgöttin [Thor] fuhr zum Spiele der Waffen, es dröhnte der Weg des Mondes unter ihm [das Himmelsgewölbe]. Der Mut schwoll in Thors Brust. Alle himmlischen Wohnungen [die Luft] brannten, und die unten liegende Erde wurde von einem Ende bis zum andern von Hagelsturm gepeitscht bei Thors Reise. Als die Böcke den auf seinem Wagen stehenden Gott vorwärts trugen zur Streitbegegnung mit dem Riesen, barst die Erde. Nicht schonte Baldrs Bruder [Thor] da den hungrigen Feind der Menschen [Hrungni]. Der Berg wurde erschüttert, das Fjeld gespalten, des Himmels oberer Teil brannte. Zurück wich der Wolf des dunkeln Renntierlandes [der Riese], als er seinen Mörder sah, den kriegerischen Wagenfahrer. Schnell flog sein glänzender Schild unter die Fußsohlen. Das wirkten die Götter, die Streitgöttinnen wollten es so. Nicht lange brauchte der mordgierige Riese auf einen Schlag von dem harten, vertrauten Freunde des Hammers zu warten. Der Töter der schädlichen Riesenbrut fällte ihn auf seinen Schild [tötete ihn]; der Herrscher der Bergschlünde sank hin vor dem scharfen Hammer; der Brecher der Bergriesen [Thor] kämpfte wider seinen ungeheuern Gegner. Aber ein Stück von dem Schleifsteine des Riesen, statt eines Speeres mit Kraft geschleudert, sauste gegen Thors Scheitel; mit dem Blute des Gottes

besprengt, blieb es fest in seinem Haupte haften, bis die trankspendende Göttin mit Zaubersprüchen aus dem Schädel den rötlichen Wetzstein sang.

Nach einer dunklen Anspielung hat Hrungni Thors Tochter Thrud geraubt, aber der zurückkehrende Gott zerschmetterte ihm den Schädel (S. 336).

Ausführlicher ist Snorris Erzählung (Sk. 17):

Während Thor im Osten weilt, um Unholde zu bekämpfen, reitet Odin auf Sleipni nach Riesenheim und geht mit Hrungni einen Wettkampf um den Preis seines Kopfes ein, ob das Götterroß oder Hrungnis Goldmähne schneller sei. Im Übereifer, den siegenden Odin zu überholen, der immer vor ihm die Spitzen der Berge erreicht, gerät Hrungni unversehens innerhalb des Gitters von Asgard, hat also eigentlich die Wette und damit sein Haupt verspielt. — Aber die Götter laden ihn zum Trinkgelage ein, und es werden ihm die Schalen gereicht, aus denen Thor seinen Durst zu stillen pflegt. Hrungni schlürft abwechselnd aus beiden und wird trunken. Der Rausch benebelt seine Sinne, so daß er sich in den ärgsten Prahlereien ergeht: er will Walhall davontragen, Asgard versenken, alle Götter töten, aber Freyja und Sif für sich behalten. Freyja allein wagt ihm noch einzuschenken, aber das trunkene Ungetüm vermißt sich, den Göttern alles Bier auszutrinken. Seines tollen Treibens und Prahlens endlich müde, nennen die Götter Thors Namen, und sogleich betritt auch Thor die Halle, seinen Hammer schwingend und aufgebracht über die Bewirtung eines Riesen in Walhall. Durch den Anblick seines Erzfeindes ernüchtert, beruft sich Hrungni auf Odins Frieden, den er, der Gast, genieße, wirft Thor ein Neidingswerk vor, wenn er den Wehrlosen töte, der Schild und Keule zu Hause gelassen habe, erbietet sich aber zu einem Holmgange auf neutralem Boden. Thor verspricht, sich zu dem Zweikampfe zu stellen, denn das hatte vorher noch nie jemand ihm geboten. — — Thor begibt sich mit Thjalfi zur Kampfstätte. Die Riesen befürchten von Thor großes Unheil, wenn Hrungni, ihr Stärkster, unterliege. Sie verfertigen, um auch für Thjalfi einen Gegner zu bekommen, seltsamerweise künstlich einen Gefährten für Hrungni, indem sie aus Lehm einen neun Meilen hohen und unter den Armen drei Meilen breiten Mann bilden, Mökkurkalfi (Nebelwade?). Doch können sie kein Herz auftreiben, das groß genug ist und für den Lehmriesen paßt, bis sie ein Stutenherz dazu nehmen. Hrungni aber hatte ein Herz aus hartem Stein mit scharfen Kanten und drei spitzen Ecken; von Stein war auch sein Kopf. Seinen aus Stein und Holz angefertigten Schild von beträchtlicher Größe hielt er vor sich und schwenkte als Waffe einen Wetzstein über den Achseln, als er den Gott erwartete. Thjalfi aber lief voraus und sagte ihm, Thor habe ihn gesehen und sei in die Erde gefahren, um ihn von unten anzugreifen. — — — Da schob Hrungni den Schild unter die Füße und stellte sich darauf, den Wetzstein aber packte er mit beiden Händen. Unter Donner und Blitz

kam Thor im Asenzorn eilig herbei und schleuderte schon von weitem seinen Hammer. Hrungni aber warf den Wetzstein mit beiden Händen dem Hammer entgegen. Beide Waffen trafen sich im Fluge, und der Wetzstein brach entzwei: die eine Hälfte fiel auf die Erde, und von ihr stammen alle Wetzsteinfelsen her, die andere aber flog gegen Thors Kopf, so daß er zur Erde fiel. Der Hammer aber zerschmetterte Hrungnis Haupt, er stürzte nach vorn über und fiel auf Thor, so daß sein einer Fuß auf dem Halse des Gottes lag. Inzwischen hatte Thjalfi seinen Gegner mit Leichtigkeit erlegt, aber als er den Fuß Hrungnis von Thors Hals heben wollte, vermochte er es nicht. — — — — Da kam Magni, Thors Sohn, erst drei Nächte alt, stieß den Riesenfuß fort und sagte: „Schmach und Schande, daß ich zu spät gekommen bin; ich hätte den Riesen mit der Faust erschlagen.“ Thor erhob sich, lobte seinen Knaben, daß er ein tüchtiger Mann werden würde und schenkte ihm zur Belohnung des Riesen goldmähniges Roß, zum Ärger Odins, der es selbst gern gehabt hätte. — — — — — Thor begab sich heim nach seiner Götterburg, das abgebrochene Stück des Wetzsteines steckte aber noch immer in seinem Kopfe. Da kam die Seherin Groa herbei, die Frau Aurwandils, des Unverzagten. Sie sang ihre Zauberlieder über ihn, bis der Wetzstein lose wurde. Als Thor das merkte, wollte er sie erfreuen und erzählte ihr, daß er über die nördlichen Eisströme gewatet sei und dabei den Aurwandil in einem Korbe auf dem Rücken aus Jötunheim vom hohen Norden herübergetragen habe, und als ein Wahrzeichen gab er an, daß eine Zehe unten aus dem Korbe herausgelugt habe und erfroren sei. Diese habe er abgebrochen und an den Himmel geworfen und das Sternbild daraus geschaffen, das jetzt Aurwandils Zehe heißt. Groa ward so erfreut darüber, daß ihr Gatte bald heimkehren würde, daß sie ihre Zauberlieder vergaß, und so ward der Wetzstein nicht los, vielmehr steckt er immer noch in Thors Haupt.

Thjodolfs Gedicht zeigt eine von Snorri erheblich abweichende Darstellung: in einer großartigen Gewitterscenerie fliegt Donnerkeil gegen Steinkeil, Blitz gegen Blitz; wie der Wetterstrahl splitternd in die Berghäupter fährt, so zerschmettert Thor den Kopf des Riesen, daß er in Stücke springt. Der prosaische Bericht hat Hrungni jedenfalls als Steinriesen aufgefaßt, darum ist sein Herz, Haupt, Schild und Waffen von Stein, und sein Gefährte von Lehm. Name und Situation scheinen aber eher für einen Riesen des tosenden Unwetters im Gebirge zu passen, der mit Geröllsturz herniederbraust, vom Gewitter gerüttelt und gelöst. Der Lehmriese, Thjalfi, Magni, Groa und Aurwandil kommen in dem Liede nicht vor; in ihm wird auch Thor des Steines durch den Runenzauber

einer göttlichen Jungfrau ledig, und es ist sehr zweifelhaft, ob die walkürische Trankspenderin mit Groa identisch ist; die Verletzung, die Thor davon trägt, soll wohl nur zeigen, wie gefährlich der ganze Kampf war. Dem Anfang von Snorris Darstellung mag die Erinnerung eines Mythus von dem Wettritte des alten Windgottes und eines Sturmriesen zu grunde liegen. Die Schilderung des Asengelages: Hrungnis Durst und Unmäßigkeit, seine Trunkenheit und Prahlerei, die Hänselei des ungefügen Gastes von seinem ersten Becherzuge bis zu seiner plötzlichen Ernüchterung ist ein übermütiges Spielmannsstückchen. Der kunstvoll belebte Lehmkloß ist lediglich eine komische Figur und nur erfunden, um Thjalfi zu beschäftigen; Thor selbst und Thjalfi (Donner und Blitz) bilden eine durch die Alliteration beglaubigte Zweiheit, und es mag wohl eine Überlieferung gegeben haben, nach der sie auch in den Kampf mit Hrungni verbunden eintraten. Snorris aus fünf Teilen locker zusammengefügter Bericht hat die im Skaldenliede noch erhaltene mythische Grundlage willkürlich umgestaltet und mit anderweitigen Geschichten versetzt, um der Hörerlust durch Verknüpfung möglichst vieler Abenteuer zu genügen, das Ganze ist deutlich auf die Lachlust des Publikums berechnet. Der Anlass des Zweikampfes, daß Hrungni Thors Tochter geraubt hat, ist daher verschwiegen. Der Zug endlich, daß ein Splitter des Wetzsteines in Thors Kopf geblieben ist, dient dazu, die Erzählung von Aurwandil und Groa anzufügen.

Wir erfahren nicht, wie der kühne Held in die nördliche Eiswelt gekommen ist, auch nicht, wie die Wiedervereinigung der Gatten erfolgt; noch wissen wir, welcher Stern Aurwandils Zehe heißt. Im Ags. ist éarendel ein Name des Morgensterns, Aurwandil ist der Glanzwandler oder Glanzliebende, Morgenfrohe, beides mag auf einen Tages- oder Jahresmythus deuten. Auch sein Weib Groa (die grünende Erde) läßt in ihm ein lichtes, sommerliches Wesen vermuten. Unmöglich ist aber die Art, wie Thor den erwachsenen Aurwandil über die Eisströme trägt. Wenn nicht zwei ganz verschiedene Überlieferungen zusammengeschweißt sind — nach der einen hält der

im Winterlande geborene Frühling auf Thors Schultern seinen Einzug in die Welt, nach der andern kehrt der Jahresgott zu seiner harrenden Gattin zurück — so ist das Motiv einer verwandten Märchenscene, Typus Goldener, entnommen. Thor ist an Stelle des eisernen Waldmannes getreten (K. H. M. Nr. 136). Wie er den Aurwandil aus Riesenheim über die Eisströme trägt, so trägt der Waldmensch seinen Schützling zur Menschenwelt zurück, und wenn das Märchen einen verbotenen Brunnen hat, in die der Knabe Haar, Finger, Füße taucht, und woraus er sie vergoldet zurückzieht, so steckt Aurwandil die Zehe aus dem Behälter, der sie umschließt, und erfriert sie. Thor bricht sie ab und wirft sie an den Himmel; der Eisenhans streift den goldenen Überzug des in das verbotene Wasser getauchten Fingers ab und wirft ihn in den Brunnen zurück: in der Thorssage ist der Brunnen durch den Himmel ersetzt, und die erfrorene (eigentlich: goldene) Zehe steht dort als ein Stern. Die Verknüpfung des Göttermythus mit dem Märchen war um so leichter, da der Name Aurwandil leicht als Goldkind, Goldener, Prinz Morgenstern aufgefaßt werden konnte. —

Ein ähnliches Bild wie der Wettkampf zwischen dem alten riesischen Wetterherrn und Thor, das Aufeinanderstoßen zweier Gewitter liegt auch Thors Kampf mit Geirröd zu Grunde. Die älteste Darstellung findet sich in der Thorsdrapa des Skalden Eilif Gudrunarson, der im 10. Jhd. den Glanz des dichterreichen Hofes Hakons, der den alten Götterglauben neu belebte, erhöhen half. Sein Gedicht ist von Snorri stark benutzt. (Sk. 18.) Diesem lag aber noch ein anderes, einfacheres Lied vor. Dem Skaldenliede fehlt die Einleitung, Lokis Gefangenschaft bei Geirröd; die Einkehr bei der Riesin Grid wird zwar nicht erwähnt, wohl aber ihr Stab. Sonst aber ist die Handlung im ganzen übereinstimmend. Lokis Anteil ist wenig bedeutend, er wird erst hinzugefügt sein, als man in ihm den Asen sah, der die Götter in allerhand unangenehme Lagen bringt.

Loki war einmal zur Kurzweil in Friggs Falkenhemd ausgeflogen und in Geirröds Gehöfte geraten. Er setzte sich auf das Dach einer großen

Halle, und blickte durch die Öffnung, durch die man das Licht hinein, und den Rauch hinausließ, in das Innere des Saales. Als ihn der Riese sah, befahl er, den Vogel zu fangen und ihm zu bringen. Der Abgesandte klomm mühsam auf das Dach, und das machte Loki Spaß. Darum wollte er nicht eher auffliegen, als bis der Mann ganz nahe wäre. Als aber dieser die Hand nach ihm ausstreckte, konnte er nicht fort, er war wie festgeklebt; so wurde er gepackt und zu dem Riesen gebracht, der bald an seinen Augen sah, daß er kein Vogel war. Er hieß ihn sprechen, und als Loki schwieg, sperrte er ihn drei Monate in eine Kiste und ließ ihn hungern. Dann nahm er ihn heraus, und nun gestand Loki, wer er wäre. Um sein Leben zu lösen, mußte er dem Riesen zuschwören, daß er Thor nach Geirröds Gehöften bringen wollte, ohne daß er seinen Hammer, seine eisernen Handschuhe und seinen Kraftgürtel bei sich hätte.

Jetzt setzt das Skaldenlied ein:

Loki, der Vater der Meerschlange, begann anzutreiben von Hause fort den Bekämpfer der Riesen: grüne Wege, so log er, führten zum Hause des Geirröd. Thor ließ sich von ihm nur kurze Zeit bitten, obwohl er, wie es bei Snorri heißt, zuvor von der Riesin Grid, der Mutter des schweigsamen Widar, wahre Auskunft über Geirröd erhalten hatte: er sei ein gewaltiger Unhold und ein äußerst kluger Riese, der nicht mit sich spassen lasse. Deßwegen lieh sie Thor ihren eigenen Kraftgürtel, ihre eisernen Handschuhe und ihren Zauberstab. Mit diesen Gaben ausgerüstet, gelangte er zu Wimur [der Wirbelnde], dem mächtigsten aller Ströme, gewälzt vom Hagel, und watete hinein. Mitten begann das Wasser zu schwellen, so daß es ihm um die Schultern rauschte; nicht schliefen die schlüpfrigen runden Gebeine der Erde [die Steine], das niederstürzende Gebirgswasser rauschte gegen sie. Aber Thor rief: ihm wüchse die Nackenkraft bis an den Himmel, wenn nicht das schnelle Blut der Riesenweiber aufhörte. Denn Gjalp [die Brandende], Geirröds Tochter, war früher auf dem Wege gewesen, stand oben in den Bergklippen mit gespreizten Beinen über dem Fluß und verursachte dessen Anschwellen [S. 164]. Thjalfi [bei Snorri: Loki] hielt sich an Thors Kraftgürtel, doch zitterte ihm das Herz nicht. Mit einem Steinwurfe vertrieb Thor die Riesin, dann schwang er sich an einem Vogelbeerstrauche am hohen Ufer empor und kam zu des Riesen Hof. Man wies ihm gleich einem unbedeutenden Fremdling in das Gästehaus. Dort war nur ein einziger Stuhl, und als sich der Donnerer darauf setzte, hob er sich plötzlich gegen das Dach. Da stemmte er den von Grid erhaltenen Zauberstab gegen die Sparren und versuchte, mit seinem ganzen Körpergewichte den Stuhl zu Boden zu drücken. Es gelang, aber ein entsetzliches Geschrei entstand, und kurz darauf hörte man ein Knacken. Er hatte den Töchtern Geirröds Gjalp und Greip [die Räuberische] das Rückgrat zerbrochen, die unter dem Stuhle gesessen und ihm am Dachgebälke das Genick hatten brechen wollen. Da ward Thor zu Geirröd gerufen, um sich mit ihm im Kampf-

spiele zu messen. Der Riese saß auf seinem Hochsitz, und die Halle entlang brannten nach nordischer Sitte Feuer. Daraus ward mit einer Zange ein glühender Eisenkeil genommen, mit dem der Wirt seinem Gast ein Wettspiel bot. Geirröd warf zuerst, aber Thor fing mit seinen Eisenhandschuhen den Keil auf. Da sprang der Riese hinter eine Eisensäule, um sich zu schützen, Thor aber schwang das Eisenstück hoch in die Luft, daß die Halle bebte. Der Wurf drang durch die Säule, durchbohrte den Riesen und flog noch durch die Hauswand in die Erde hinaus. Mit dem Stab erschlug er dann das übrige Riesenvolk. Zornig stand Thjalfi, Röskwas Bruder, Thor erkämpfte sich den Sieg; weder Thors noch Thjalfis Herz erbebte vor Furcht.

Auch Saxo hat die Sage gekannt. Er führt den Dänenkönig Gorm auf seiner wissenschaftlichen Reise auch in die Unterwelt, um ihm dort, ein Vorläufer Dantes, merkwürdige Sträflinge zu zeigen (286 ff.):

Gorm bricht mit 300 Mann unter Führung des Thorkil nach den Wohnsitzen des Geruthus auf, wo ungeheuere Schätze angehäuft sein sollen, obwohl der Weg dorthin sehr gefährlich ist: man muß das die Erde umschließende Weltmeer befahren, dann Sonne und Sterne hinter sich lassen, durch die Unterwelt wandern und zu lichtlosen, in ewiges Dunkel gehüllten Orten hinüberschreiten. Die Reisenden kommen zuerst zu Geruths Bruder Gudmund; da sehen sie einen Fluß mit einer goldenen Brücke, die Grenze zwischen dem Gespenster- und Menschenreiche. Gudmund setzt sie über, und sie gelangen zur Burg des Geruth. Sie ist schwarz und wüst, ähnlich einer dampfenden Wolke; schwarze, häßliche Gespenster schwirren umher, alles ist ekelerregend, faulender Kot peinigt die Nasen mit unerträglicher Ausdünstung. Ungemein wilde Hunde liegen, wie den Zugang hütend, vor den Toren Wache. In einem Felsgemache sitzt ein Greis mit durchbohrtem Körper, neben ihm drei Frauen mit großen Kröpfen ohne festes Rückgrat. Thorkil belehrt die Gefährten, der Gott Thor habe einst, gereizt durch die Frechheit der Riesen, einen glühenden Stahl durch das Herz des Geruth getrieben, der ihm zum Kampfe entgegengetreten sei, und mit diesem Stahle, der noch weiter gedrungen, habe er die Seite des erbebenden Felsens durchstoßen; die Frauen aber hätten, von gewaltigen Blitzen getroffen, mit dem Bruche des Rückgrats für ihren Angriff auf Thor gebüßt.

Ganz entartet ist der Mythus in der Sage von Thorstein (FAS $III_{182\,ff.}$):

Der glühende Eisenstab ist mit einer glühenden Kugel vertauscht, die so heiß ist, daß Funken von ihr springen, und das Fett herunterläuft wie glühendes Pech. Geirröd herrscht in Jötunheim und nimmt Thorstein in seinem Steinhause freundlich auf, der, um zu ihm zu gelangen, wie Thor einen gefährlichen und furchtbar kalten Fluß überschreiten muß. Beim

Mahle soll erprobt werden, wer der stärkste im Steinwerfen wäre. Der König läßt seinen Goldball bringen; der war einen Zentner schwer und glühend heiß, so daß es sprühte wie von einer Schmiedeesse: „wer niederfällt, soll landesflüchtig und seines Besitzes verlustig sein, und wer nicht zuzugreifen wagt, soll ein Neiding heißen." Mit diesem Balle wird einem Manne der Kinnbacken zerbrochen, einem andern der Bart verbrannt, zwei finden ihren Tod. Schließlich fliegt er in ein Fenster und so in den Teich, der um die Burg gegraben war, und daraus schlägt das brennende Feuer auf. Daran schließt sich ein Ringkampf und ein Wettrunk aus einem zauberhaften Horne, mit einem prophetisch redenden Munde. Thorstein tötet Geirröd, indem er ihm Feuerstein und Stahl in die Augen wirft (S. 340).

Eine Anspielung auf den Mythus enthält endlich noch die geschichtliche Sage von Harald dem Harten (1047—66; FMS VI_{361}):

Der norw. König ging einmal mit dem Skalden Thjodolf über die Gasse und hörte, wie sich in einem Hause ein Gerber und ein Schmied zankten. „Mach mir augenblicklich ein Gedicht hierauf, rief er dem Dichter zu: der eine der Kerle sei der Riese Geirröd, der andere Thor!" Thjodolf stabte sofort einige Weisen zusammen, wie Thor aus der Schmiede Blitze von Bocksfleisch nach dem häutegerbenden Riesen schleudert, und der König lobte ihn als guten Skalden.

Die Grundlage des Mythus ist alt. Die Sage war auch verbreitet, ihre Bearbeitungen aber in der letzten heidnischen und selbst noch in christlicher Zeit haben sie entstellt. Geirröd ist ein dämonischer Gegner Thors, er stellt die verderblichen Seiten des Gewitters dar, Thor die wohltätigen. Seine Töchter werden als der verheerende, die Täler überschwemmende Gewitterregen gedeutet, oder als der Wolkenbruch und die überschwellenden Bergströme. Die Riesin Grid, die Thor Stab, Gürtel und Handschuhe gibt, ist ebenso ausgestattet wie der Gott. Auch im isl. Märchen leiht eine Riesin ihrem Schützlinge solche Krafthandschuhe, ein andermal verschenkt sie ein Zwerg. Ihr Stab ist ein Zauberstab, wie ihn wettermachende Zauberinnen und Wölwen gebrauchen. Möglich aber, daß der Dichter ihn Thors Hammer entsprechend gedacht hat. Sie ist eine Gewitterriesin, und die jüngere, freilich vergröbernde Sage erzählt von ihr, daß sie aus ihren Nasenlöchern Unwetter mit Platzregen, Sturm und Hagel bläst, (FAS III_{653}). Ihr Name bezeichnet sie als die Ungestüme.

Beiwerk sind das Festbannen Lokis, das in der Märchen-

gruppe von der „Vergessenen Braut“ wiederkehrt, die Abenteuer im Fluß und auf dem Stuhle. Der Stuhl, der sich von selbst hebt, sobald sich jemand auf ihn setzt, entspricht etwa den im Zimmer umherfahrenden Betten in Zauberschlössern. In ein solches Bett legt sich der Junge, der das Fürchten lernen will, und Gawein fährt in ihm wild im Zimmer umher und hat gefährliche Abenteuer gegen unsichtbar geschleuderte Steine und Pfeile zu bestehen. (K. H. M. Nr. 4; Wolframs Parzival XI.) Eine Hexe hat fünf Stühle von ungleicher Farbe: wer sich auf den weißen setzt, versinkt in der Tiefe des Meeres, mit dem andern, roten, verbrennt man, nur auf dem schwarzen darf man sitzen (S.).

Von Gudmunds elbischen, verführerisch verderblichen Töchtern ist früher die Rede gewesen (S. 108); von dem Grenzfluß und dem Unsterblichkeitsgefilde wird später gehandelt werden (s. u. Einrichtung der Welt). —

Nachdem Thor die Kinder des Bauers zur Sühne empfangen hat, läßt er die Böcke dort zurück und zieht mit Loki, Thjalfi und Röskwa ostwärts in die Riesenwelt. Nachdem Thor über das Meer geschwommen ist, kommen die Götter an einen großen Wald und nehmen Nachtlager in einem großen Hause, dessen Tür ebensobreit ist, wie das ganze Gebäude. Um Mitternacht — zur Gespensterzeit — entsteht ein gewaltiges Erdbeben, der Boden unter ihnen gerät in Bewegung wie ein Schiff, das von den Wellen geschaukelt wird, und das Haus erzittert. Sie flüchten sich in einen Anbau, den sie rechts am Hause finden. Thor setzt sich in die Tür und hält den Hammer fest umspannt, um sich zu wehren. Die ganze Nacht hindurch vernehmen sie das Brausen und Schnauben; als es tagt, geht Thor hinaus und sieht nicht weit von sich im Walde einen großen, gräßlich schnarchenden Mann liegen. Da merkt er, woher der nächtliche Lärm gekommen ist. Ärgerlich will er mit seinem Hammer zuschlagen, als der Fremde erwacht und rasch aufspringt. Er nennt sich Skrymi [der Großsprecher]. „Dich aber, sagt er, brauche ich nicht nach deinem Namen zu fragen, du bist Asa-Thor; wohin hast du meinen Handschuh geschleppt?“ Da sieht Thor, daß des Riesen Handschuh gewesen war, was er für ein Haus gehalten, das Nebenhaus aber war der Däumling. Der Riese schließt sich den Göttern an und trägt ihren Speisesack. Als sie den ganzen Tag gelaufen sind, machen sie unter einer Eiche Rast; Skrymi legt sich sofort zum Schlafen nieder, Thor aber bemüht sich umsonst, die Riemen des Bündels aufzuknoten. Darüber ergrimmt er so, daß er mit seinem Hammer dem Riesen auf den Kopf haut. Der aber murmelt schlaftrunken: ob ihm ein Laubblatt auf den Kopf gefallen sei? Thor holt zum zweiten und

dritten Schlage aus, daß der Hammer bis zum Schaft in den dicken Riesenschädel eindringt. Verwundert streicht sich der Riese über das Gesicht und fragt: „Ist mir eine Eichel auf den Kopf gefallen? In der Eiche über uns müssen viel Vögel sitzen, denn mir war so, wie wenn von oben herab eine Feder auf meinen Kopf fiele. Aber es wird Zeit, aufzubrechen. Ihr habt nicht mehr weit bis zur Burg Utgard, dort werdet ihr ganz andere Kerle wie mich sehen.“ Damit nimmt er sein Bündel und verschwindet im Walde.

Zu Mittag sehen die Götter eine Burg auf dem Felde stehen; sie ist so hoch, daß sie die Köpfe zurückbiegen müssen, ehe sie bis zu den Zinnen hinauf sehen können. Der Eingang ist durch ein Tor verschlossen, und weil sie es nicht öffnen können, müssen sie sich durch die Gitterstäbe zwingen und kommen in eine offene Halle. Utgarda-Loki würdigt die Fremden kaum eines Blickes, verzieht höhnisch den Mund, daß die Zähne sichtbar werden und fragt spöttisch, ob das Wichtlein hier wirklich der berühmte Thor mit dem Wagen sei. Weiter fragt er, welche Künste oder Fertigkeiten sie verstünden: denn niemand würde aufgenommen, der sich nicht durch irgend etwas auszeichne. Loki mißt sich mit Logi in der Kunst des Schnellessens, — aber als er seinen Trog ausgegessen, hat sein Gegner außer dem Fleische noch die Knochen und den Trog dazu verschlungen. Thjalfi läuft mit Hugi [dem Gedanken] um die Wette, aber wenn er auch so schnell wie der Blitz rennt, bleibt er doch hinter Hugi zurück. Thor trinkt dreimal aus dem Horne, das Utgarda-Lokis Leute zur Strafe leeren müssen, wenn sie sich gegen die Trinkgesetze vergehen; aber obwohl er durstig ist und aus allen Kräften zieht, vermindert sich der Inhalt nur um so viel, daß man das Trinkhorn tragen kann, ohne etwas zu verschütten. Darauf versucht Thor eine graue Katze vom Boden emporzuheben; sie macht einen Buckel und lüpft trotz aller Anstrengung des stärksten der Götter nur einen Fuß. Nicht besser geht es ihm beim Ringkampfe mit Utgarda-Lokis Amme Elli [das Alter]: je mehr er sich müht, um so fester steht die Alte, und schließlich fällt Thor beim Ringen auf das eine Knie.

Am nächsten Morgen begleitet sie der König hinaus und gesteht ihnen beim Abschiede die Wahrheit: „Niemals wärst du in meine Burg gekommen, wenn ich gewußt hätte, daß du so furchtbar stark bist. Aber mit Blendwerken haben wir dich getäuscht.“ Er habe ihn im Walde als Skrymi aufgesucht und den Speisesack mit Eisendraht zugeschnürt; die viereckigen Täler in dem Gebirgsstocke neben seiner Wohnung seien die Spuren von Thors Hammerschlägen, denn das Gebirge habe er zum Schutze gegen die Schläge vorgeschoben. Loki habe mit dem Feuer im Essen gewetteifert, Thjalfi sei mit dem Gedanken um die Wette gelaufen, mit dem es doch niemand und nichts an Schnelligkeit aufnehmen könne. Thor selbst habe aus dem Meere getrunken, in dem die Spitze des Hornes gelegen habe, und durch seinen ungeheuern Zug sei die Ebbe entstanden. Die

Katze sei die Midgardsschlange gewesen, und alle wären von bleichem Entsetzen gefaßt gewesen, als er einen Fuß der Katze vom Boden fortbrachte. Mit dem Alter habe er endlich gerungen, während er glaubte, ein altes Weib vor sich zu haben; dies aber habe noch niemand zu beugen vermocht.

Als Thor diese Rede hört, greift er nach dem Hammer. Aber Utgarda-Loki ist verschwunden, und als sie nach der Burg zurückkehren wollen, sehen sie weite, große Grasfelder, aber keine Burg (Gg. 45—47).

Mythischer Wert kommt dieser Geschichte nicht zu. Loki, Thjalfi, vor allem Röskwa sind ganz überflüssig. Die christlichen Züge, die Thorkil, und die teuflischen, die Ugarthilocus zeigt, fallen auf Saxos Rechnung. Er hat Thors Reise zu Geirröd wie zu Utgarda-Loki als eine Fahrt in die Hölle aufgefaßt. Antiken oder christlichen Einfluß braucht man auch bei ihm nicht anzunehmen. Das Motiv solcher Fahrten ins grause Wunderland ist bei zahlreichen Völkern der Erde verbreitet. Die berühmten Erzählungen des klassischen Altertums und die Höllenfahrt Christi sind Parallelen zu der nordischen Überlieferung, aber nicht ihre Quelle. Das Märchen von den drei Haaren des Teufels ist von Saxo auf Ugarthilocus übertragen und somit die ganze Scene in die Hölle verlegt (K. H. M. Nr. 29). Der Held des Märchens muß auch eine Art Orakel holen, der Wächter fragt ihn, warum der Nachtbrunnen kein Wasser mehr bringt, der Fährmann, warum er immer hin und herfahren muß; er muß über ein großes Wasser, die Hölle ist schwarz und rußig, bei Saxo liegt sie in öder, düsterer Umgebung. Der christliche Bericht: Christus habe nach seinem Tode eine Heerfahrt in die Hölle unternommen und dort Thor, den obersten der heidnischen Götter, gebunden (FMS $II_{K\,201}$), liegt weit ab. Saxo erzählt (292 ff):

Gorm ist von seiner Reise zu den Wohnsitzen des Geruth nur dadurch glücklich heimgekehrt, daß er bei einem Sturme sich mit Gelübden und Versöhnungsgaben an Ugarthilocus gewendet und so das gewünschte helle und gute Wetter erhalten hat. Im Alter quält ihn die Frage, an welchen Ort er wohl nach dem Tode kommen werde.

Die Hofleute, die auf Thorkil neidisch sind, meinen, I müsse gnädig gestimmt werden, eine Antwort auf die Zweif- könne nur durch ein Orakel von diesem Gott gegeben werde

könne das geschickter bewerkstelligen als Thorkil. Wider ihren Willen müssen den Thorkil seine Ankläger auf der Fahrt begleiten. Sie kommen in das Land, das keine Sonne hat, keinen Stern kennt, kein Tageslicht erhält, sondern in Dunkel, wie in dauernde Nacht, gehüllt ist. Thorkil trifft in einer Höhle zwei schwarze Riesen an einem Feuer: die Wand ist schwarz von Moder, schmutzig das Dach, der Estrich mit Schlangen übersät. Er bittet um Feuer, da ihnen dieses ausgegangen ist, und sie nur noch von rohem Fleische leben können und erhält es auch, nachdem er drei Gedanken in drei Sätzen zur Befriedigung der Trolle ausgesprochen hat. Ebenso empfängt er Auskunft über den weiteren Weg, nachdem er noch einmal drei wahre Gedanken, in ebensoviel Sätze gefaßt, ihnen gesagt hat. Thorkil bringt seinen Gefährten das Feuer, sie gelangen in undurchdringlicher Finsternis an eine große Felsmasse und erblicken hier in einer Höhle den Ugarthilocus. Hände und Füße sind ihm mit ungeheuern, schweren Ketten belastet, seine stinkenden Haare sind so lang und straff wie Speerschäfte. Thorkil zieht eins dieser Haare aus, das fürchterlichen Gestank verbreitet. Von allen Seiten stürzen sich Schlangen und Trolle auf sie und speien ohne Unterlaß auf sie giftigen Geifer. Nur Thorkil und zwei Begleiter bleiben am Leben. [Die Angabe, daß Thorkil nur dadurch gerettet sei, daß er sich mit Gelübden an den Gott des Weltalls gewendet habe, stammt nicht von Saxo, sondern ist ein später ungeschickter Zusatz]. Als König Gorm hört, was für ein Scheusal er verehrt hat, stirbt er vor Entsetzen, also als Heide, wenngleich als überwundener Heide. [Thorkil aber ist Christ geworden]. Unter Saxos Händen ist also eine Bekehrungsgeschichte entstanden.

Im Märchen will der böse König den Helden ins Verderben stürzen, bei Saxo die neidischen Gefährten. Den Wettspielen Thors und seiner Begleiter bei Utgarda-Loki entsprechen Thorsteins Kunststücke im Ballspiele, Ring- und Trinkkampfe (S. 369), Thorkil muß zweimal je drei Wahrheiten sagen. In einer weitverbreiteten Märchengruppe werden einem Jünglinge, der sich im Auftrage eines Königs auf der Reise zu einem Weisen befindet, eine Reihe von Fragen vorgelegt, und als er diese beantwortet, wird er reich beschenkt. Ein Wiking fährt ans Land, um Feuer zu holen. Er kommt an eine Felsenhöhle, in der er ein häßliches Trollweib Grid mit ihrer Tochter findet. Die Alte will ihm nur Feuer geben, wenn er ihr drei Wahrheiten sagt. Der Wiking spricht: Die Höhle ist schwarz, die Riesin häßlich, die Tochter schön (FAS $III_{653,4}$; S. 370).

Wie Saxos, so ist auch Snorris Erzählung von Märchen reich durchsetzt, steht aber künstlerisch viel höher.

Trotz mancher Flüchtigkeit im einzelnen — nur von Thor wird gesagt, daß er über das Meer schwimmt, Skrymi entpuppt sich erst ganz zuletzt als Utgarda-Loki — entzückt sie durch die Fülle des Abenteuerlichen, den köstlichen Humor und die fein berechnete, tief durchdachte Allegorie. Den Vorwurf, daß er sich im Handschuh des Riesen furchtsam verkrochen habe, muß sich Thor zweimal gefallen lassen (Hárb. 26; Lok. 60, 62); sonst fehlt jede Anspielung auf die Abenteuer bei Utgarda-Loki. Im Märchen steckt ein Riese einen Trommler in sein Knopfloch, ein anderer stellt ihn auf den Rand seines Hutes: da oben geht der Trommler lustig musizierend auf und ab (K. H. M. Nr. 193). Der junge Riese ruft, als man ihm den größten Mühlstein auf den Kopf wirft, während er den Brunnen reinigt: „Jagt mir die Hühner fort, die kratzen oben im Sand und werfen mir Körner in die Augen" (K. H. M. Nr. 90): so hält Skrymi Thors Hammerschläge für abfallende Blätter und Eicheln. Thor mit seinem Gefolge erinnert an den Königssohn, der auf 4—7 Leute mit wunderbaren Gaben stößt (K. H. M. Nr. 134). Unter ihnen tritt auch ein Dicker auf, der 300 Ochsen ißt, er läßt die Wellen des roten Meeres in seinen Mund laufen und trinkt es aus; der Lange ist im Handumdrehen 300 Stunden weit weg. In Lessings Faust erscheint ein Geist, der so schnell ist wie die Gedanken des Menschen. Auch die Wettspiele sind dem Märchen bekannt (K. H. M. Nr. 70, 134). Der Teufel rennt mit dem Hasen um die Wette und jagt ihm vergeblich nach, er ringt mit dem Großvater des Menschen, einem Bären, der ihm arg zusetzt, selbst der Tod wird von einem Riesen im Ringkampfe besiegt und niedergeschlagen (Nr. 177). Aber während im Märchen der Betrug wenig geschickt ist, hat die von Snorri wiedergegebene Erzählung alles künstlerisch berechnet. Wie prachtvoll ist die Symbolik in dem Kampfe mit dem Alter, dem selbst die Götter unterliegen müssen!

Die Erlebnisse bei Utgarda-Loki können erst in später Zeit auf Thor übertragen sein, als man von seiner unbezwinglichen Stärke nichts mehr wußte: er, der stärkste der Götter, wird durch Gauklerpossen gefoppt und gedemütigt. Das ist

nicht der Gott, dem im Asenzorne die Kraft schwillt, daß ihm kein Feind widerstehen kann — es ist ein ungefüger, einfältiger Tölpel, den ein gewandter Taschenspieler zum besten hat. —

Als junger Bursch begab sich Thor fort, die Midgardsschlange aufzusuchen und kam zu dem Riesen Hymi [der Dämmerer? der Wolkenbedecker?]. Dieser schickte sich am Morgen an, zum Fischfang auszufahren, und Thor bat, mitrudern zu dürfen. Der Riese aber meinte, daß er von einem so kleinen, jungen Burschen wenig Hilfe haben würde: es würde ihn frieren, wenn er weit hinaus ins Meer fahre und dort so lange verweile, wie er gewohnt sei. Dieser höhnische Bescheid reizte Thor so, daß er ihn fast seinen Hammer hätte fühlen lassen. Doch unterließ er es, weil er seine Kunst anderwärts zu versuchen gedachte. Als der Riese ihm sagte, er solle selbst für einen Köder sorgen, riß er einem Stier aus Hymis Herde den Kopf ab und nahm ihn mit sich in das Boot. Dort setzte er sich am Boden nieder und fing gewaltig zu rudern an. Bald sagte der Riese, sie wären bei den Fischgründen angelangt, wo er gewohnt sei, zu halten; weiter hinaus wagte er sich nicht. Thor aber zwang ihn, weiter zu fahren und hörte erst da auf, wo vermutlich die Midgardsschlange lag. Er machte die Angelschnur zurecht und steckte den Stierkopf an den Haken, der sofort zu Boden sank. Die Midgardsschlange fuhr sogleich schnappend auf die Angel los, und der Haken blieb ihr im Gaumen stecken. Als das Ungeheuer das merkte, zerrte es so wild an der Leine, daß Thors beide Fäuste auf den Bord des Bootes aufschlugen. Da rüstete sich Thor mit seiner ganzen Stärke; so gewaltig stemmte er sich dagegen, daß er mit beiden Füßen den Boden des Schiffes durchbrach und auf den Meeresboden zu stehen kam: so zog er die Schlange herauf an Bord. Kein furchtbarerer Anblick ist denkbar als der, wie Thor seine blitzenden Augen auf das Ungetüm richtete, und dieses ihm von unten herauf entgegenstarrte und Gift schnaubte. Der Riese wechselte die Farbe, als er die Schlange erblickte, und die See in das Boot stürzte. In dem Augenblicke, als Thor die Hand nach dem Hammer ausstreckte, stürzte Hymi mit dem Messer hinzu und schnitt die Angelschnur entzwei, daß die Schlange ins Meer zurücksank. Thor schleuderte den Hammer ihr nach, und einige Dichter sagen, er habe ihr auf dem Meeresboden das Haupt abgeschlagen; doch die Wahrheit ist, daß sie noch lebt und in der See liegt. Aber den Riesen hieb Thor ans Ohr, daß er über Bord stürzte, dann watete er ans Land (Gg. 48).

Man merkt der schlichten Erzählung an, daß man alten Volksglauben vor sich hat. Snorris dichterische Vorlage hat Thors Kampf mit dem Midgardswurme besungen; Hymis Fischerkünste sind dazu erfunden, Thor die Gelegenheit zum Kampfe zu verschaffen. Die beiden geborenen Feinde, die

beim Weltuntergang einander vernichten, sind sich schon einmal begegnet; Thor hätte seine größte Heldentat verrichtet und sich in Wahrheit als den stärksten der Götter erwiesen, wenn nicht der tückische Riese dazwischen gesprungen wäre. Ein ganz anderer Ton wird angeschlagen wie in den meisten Thorsgeschichten. Der übermütige Humor ist verstummt, furchtbarer Ernst lagert über der Handlung, und von fern klingt dumpf mahnend das Motiv vom letzten Kampf an.

Thors Abenteuer mit dem gräßlichen Ungeheuer des Meeres ist im 9. und 10. Jhd. ein beliebtes Thema der Skalden gewesen (Rdr. 14—19; Hdr.; Hlg.). Snorri weist am Ende seiner Erzählung selbst darauf hin und spielt vielleicht auf das eddische Lied von Hymi an:

Die Götter sitzen mit dem Meeresgott Ægi beim Mahle, da kommt Thor der Gedanke, diesen in Verlegenheit zu bringen, und er fordert ihn auf, den Asen ein Gelage auszurichten. Aber er fängt sich in eigener Schlinge. Ægi ist bereit, wenn Thor ihm einen Kessel verschafft, worin er ihnen allen brauen kann. Die Götter wissen keinen solchen zu erlangen, bis Ty den Rat erteilt: ganz im Osten, am Rande des Himmels, wohne der Riese Hymi, sein Vater; der habe einen geräumigen, eine Meile tiefen Kessel. Rasch fahren die beiden den ganzen Tag hindurch, bis sie zu des Riesen Wohnung kommen. Die Böcke werden bei dem Bauern Egil, dem Vater des Thjalfi und der Röskwa, eingestellt, und die Götter begeben sich in Hymis Halle. Ty findet hier seine Ahne, Hymis Mutter, die ihm arg verhaßt war, mit 900 Häuptern. Tys Mutter aber, Hymis Frau, glänzend in Gold, weißbrauig, bringt dem Sohne Bier zum Willkomm, warnt ihn vor dem grimmgesinnten Riesen und versteckt die Götter unter Kesseln. Spät erst kommt Hymi vom Waidwerk heim; die Eiszapfen an seinem Barte klirren, als er in den Saal tritt, so stark ist sein Backenwald gefroren. Begütigend redet die brauenweiße Mutter Tys auf den Riesen ein: von weiten Wegen sei der Sohn gekommen, begleitet von Thor, dem Wohltäter der Menschen. Beide Götter bergen sich hinter einer Säule. Aber sie zerspringt vor dem Blicke des Riesen, in Stücke bricht der starke Balken, die Kessel kollern vom Brett herab und zerschellen, die Gäste treten hervor. Fest faßt der greise Riese den Feind seines Geschlechtes ins Auge; nichts Gutes ahnt ihm, als er Thor erblickt. Er will den Kessel nur hergeben, wenn Thor durch Proben seine Kräfte ausweist. Zum Abendschmause läßt er drei Stiere sieden, Thor allein verzehrt zwei davon. Der geizige Riese findet es darum nötig, für die Mahlzeit des nächsten Tages durch Fisch[illegible] zu sorgen, und Thor ist bereit, ihn zu begleiten, wenn der Ri[illegible]i heißt ihn, sich solchen aus seiner Herde zu

verschaffen. Thor besteht die erste Kraftprobe zu des Riesen steigendem Ärger, indem er in den Wald eilt und einem schwarzen Stiere den hornbewehrten Kopf abreißt. Er fordert den Riesen auf, immer weiter hinauszurudern, wozu dieser aber wenig Lust verspürt. Thor besteht auch beim Wettangeln die zweite Kraftprobe. Der gewaltige Riese zieht zwei Walfische auf einen Ruck an der Angel empor, Thor aber hat vorher die Leine am Steuer befestigt, steckt das Stierhaupt an die Angel, und die ländерumgürtende Midgardsschlange schnappt gierig danach. Mit kräftiger Hand zieht er den Giftwurm zum Schiffsrand empor und haut mit dem Hammer auf ihr häßliches Haupt. Die Berge dröhnen, die uralte Erde erbebt, in die See sinkt die Schlange zurück. Auf der Rückfahrt ist der Riese mürrisch und redet kein Wort, am Lande heißt er seinen Gefährten die Walfische heimtragen oder das Boot am Strande befestigen. Thor hebt das Boot mit dem Bodenwasser und Schiffsgerät am Vordersteven auf und trägt es nach Hymis Hofe. Aber trotz der dritten ruhmvoll bestandenen Kampfprobe will der Riese immer noch nicht Thors Stärke anerkennen, wenn er nicht seinen Trinkbecher zu zerbrechen vermöge. Thor nimmt ihn in die Hand und schlägt sitzend damit den steinernen Pfeiler und die Säulen entzwei — doch der Kelch bleibt heil. Da gibt ihm die Buhle des Riesen den Rat, den Becher auf dessen harten Kopf zu schlagen. Thor erhebt sich halb von seinem Platze und setzt beim Wurf alle Asenkraft ein: unversehrt bleibt der Riesenschädel, der Becher aber ist zerborsten. Als fünfte und letzte Stärkeprobe legt ihnen Hymi auf, den Kessel aus dem Saale zu bringen. Ty versuchte zweimal vergeblich, ihn von der Stelle zu rücken; Thor aber packt an den Rand, tritt den Estrich des Saales durch und hebt sich den Kessel auf den Kopf; hell an den Fersen klirren die Henkel des Kessels. Sie sind noch nicht weit gewandert, da blickt Thor zurück und sieht aus den Höhlen der Berge mit Hymi dessen vielköpfige Genossen ihm nachsetzen. Er hebt sich den Kessel von den Schultern, schwingt den mordgierigen Mjöllni und erschlägt Hymis ganze Sippe. Auf dem weiteren Wege stürzt einer von Thors Böcken (S. 338). Zuletzt aber bringt er den Kessel, den Hymi besaß, glücklich heim. Alle Jahre sollen von jetzt ab die Götter tüchtig bei Ægi trinken, ein Gelage, das er zu seinem eigenen Kummer verheißen.

Die jüngste Mythendeutung sieht in Hymi, dem „Verhüllenden, Bedeckenden“ eine Gottheit des wolkenbedeckten Himmelsgewölbes, vielleicht eine Hypostase des uralten Gottes des strahlenden Tageshimmels Tius, einen *Tiwaz humjaz. Hymis Wohnung am Rande des Himmels wird auf die am Horizonte sich auftürmenden Wolken bezogen, die 900köpfige Ahne auf ein phantastisches Wolkengebilde. Ein alter Herbstmythus soll dem Anfange, dem eigentlichen Kernstücke

des Liedes, zu grunde liegen: der Himmelsgott Ty und der Donnergott Thor treten in einem feindlichen Gegensatze zum Dämon des Wolkenhimmels Hymi auf, in dessen Gewalt sich eine Lichtgöttin befindet, Tys Mutter — ein Seitenstück zu dem uralten Frühlingsmythus, wie ihn das Lied von Skirni enthält. In beiden Liedern spielt Odin keine Rolle, und das mag auf eine uralte Zeit deuten, wo Odin noch nicht der Hauptgott war, sondern Ty. Indessen ohne Zwang und Gewalt läßt sich diese Annahme kaum halten. Ungezwungener ist folgende Erklärung:

Den Rahmen des Liedes von Hymi bildet die Erzählung von der Erbeutung des Kessels und Ægis erstem Göttergelage. Innerhalb des Rahmens wird Tys Besuch im Riesenlande und Thors Kampf mit der Schlange, die Stärkeprobe mit dem Becher, das Lahmen des Bockes miteinander verschlungen. Thor scheint den Wurm wirklich getötet zu haben, aber während Snorri Hymis Tod durch Thors Faustschlag erzählt, muß er im Liede weiter leben, da das Kraftstück mit dem Becher an seine Person geknüpft ist. Ty spielt eine recht unglückliche Rolle, innerhalb der Haupthandlung hat ihn der Dichter völlig aus den Augen verloren. Wie Thor dazu kommt, Ægi den Kessel zu holen, wird im Anfange witzig erzählt, und damit ist deutlich der Grundakkord angeschlagen. Der Raub des Met-Kessels ist das erregende Moment, um eine Abenteuerfahrt Thors wirksam einzuleiten. Denn nur um Abenteuer handelt es sich für Dichter und Publikum. Thor fährt wieder einmal ins Riesenreich und mißt seine Stärke mit einem Riesen in fünf Kraftproben. Thor ist wie der starke, dumme Hans des Märchens, plump, gutherzig, furchtbar stark und Besieger aller möglichen Ungeheuer. Der Dichter zeigt Verständnis für das Komische, namentlich für das Grotesk-Humoristische. Walfische werden mit gewöhnlichen Fischschnüren gefangen; Thor mit dem über seine Schultern gestülpten Kessel, der bei jedem wuchtigen Tritte klappert und klirrt, ist ein würdiges Seitenstück zu dem in Weiberkleider gesteckten Thor (S. 363). Der Riese wird mit fein berechneter Kunst der Natur des eisigen Nordmeeres

angepaßt: Zwischen Eisbergen hat er seine geräumige Wohnung mit weiten Hallen und haust hier wie ein Fürst, umgeben von einem zahlreichen vielköpfigen Volke, das in Höhlen lebt und ihm Folge leistet; er selbst fährt täglich, wie es scheint, auf den Fischfang aus. Im Meere schwimmen ungeheure Eismassen, die sich, wenn sie zu solcher Höhe angestiegen, mit furchtbarem Krachen in das unterwühlende Wasser stürzen. In eisiger Winterzeit geht er zum Waidwerk; so mächtig ist sein Schritt, daß davon die Eisberge klirren; vor seinem Blicke bersten die Säulen — nicht unwahrscheinlich, daß der Dichter handgreiflich auf die zersprengende Gewalt des Frostes hinweisen wollte. Man merkt, der Dichter kennt die Schrecken des hochnordischen Winters und das graue starre Eismeer. Darum malt er mit kräftigen Farben und trägt stark auf, dass es den Hörer ordentlich gruselt. Mit keckem Humor versetzt er uns in das Haus des Menschenfressers, der tapfere Ty und der starke Thor verstecken sich ängstlich unter den Kesseln — aber wozu der Lärm? Hymi ist gar nicht so schlimm, wie er aussieht, er krümmt seinen Gästen kein Härchen.

Wie bei Utgarda-Loki befinden wir uns mit dem Antritte der Reise auf Märchenboden. Ein Mensch kommt in einer weitverbreiteten Märchengruppe in die Wohnung des Menschen fressenden Riesen und wird dann von einem gutmütigen Weibe verborgen. Der Riese kehrt heim und ruft sogleich: Ich rieche Menschenfleisch! Nach einem isl. Märchen tritt ein Elfenherzog am Julabend in die Badestube, in der sich ein Mann versteckt hat, und ruft: Hier ist ein Mann! hier ist ein Mann! Die alte Unholdin mit 300 Köpfen ist als des Teufels Großmutter wohlbekannt; die jüngere, allgoldene, weißbrauige Frau gleicht der Frau des Menschenfressers, die schützend und rettend einzugreifen pflegt. Riese und Mensch prahlen mit ihren Kräften, aber der Mensch überlistet fortwährend den Riesen. Aus den scheinbaren Kraftleistungen des schwachen Menschleins — z. B. es soll Wasser holen, fragt aber, ob es nicht sogleich den ganzen Brunnen mitbringen soll — sind wirkliche gewaltige Stärkeproben des

tes geworden. Thor, der den großen Kessel auf seinem
ıpte forträgt, gleicht dem starken Hans, der sich die
cke auf sein Haupt stürzt (K. H. M. Nr. 90). Man erkennt
tlich, daß all diese Zutaten aus Lust am Märchenhaften
l Grotesken zugefügt sind.



Fig. 9.

Auf einem Steine, der bei der Gosforthkirche gefunden
'de, ist Thors Fischfang abgebildet. Man sieht die beiden
ıner in einem Boote, das Meer ist angedeutet durch
:he. Man sieht die Midgardschlange, und auch der Ochsen-
f als Köder ist deutlich. In der linken Hand hält Thor
Fischleine, in der rechten schwingt er den Hammer, bereit,
auf das Ungeheuer niedersausen zu lassen. Der entsetzte
se hat ein Messer oder eine Axt in der Hand — im nächsten

Augenblicke wird er aufspringen, die Leine durchhauen, und die Weltschlange wird wieder versinken (Abbildung 9).

Baldr.

Baldr und Wali sind Brüder, Söhne Odins, d. h. ursprünglich des Himmelsgottes Tius. Ihre Namen zeigen auf das lichte Element, dem sie entstammen: Baldr ist „der Leuchtende, Licht Verbreitende“ (vgl. germ. *bal-þaz zu lit. baltas, gr. φαλός), und da idg. bhaltos sowohl glänzend wie schnell, kühn bedeutet, sind beide Bedeutungen vielleicht auch für Baldr anzunehmen, der in den ältern Quellen durchaus als kriegerisch erscheint. Die Bedeutung „König, Herr“ scheitert an Baldrs Beinamen Bäldäg „lichter Tag“ (Sn. E. Prol. 4). Wali ist „der Glänzende“ und schon der Namenbildung nach der jüngere Bruder. Bei Saxo sind die Brüder durch die Alliteration eng verbunden: Balderus und Bui-Bous „Glanz und Kraft.“

Nach volkstümlicher mündlicher Überlieferung entwirft Snorri folgendes Bild von Baldr:

Von ihm ist nur Gutes zu berichten; er ist der Beste, und alle loben ihn. Er ist so schön von Ansehen und so schmuck, daß ein Glanz von ihm ausgeht; auch gibt es eine Grasblume, die so weiß ist, daß sie mit Baldrs Wimpern verglichen wurde: es ist aller Gräser weißestes, und danach kann man sich seine Schönheit an Haar und Körper vorstellen. Er ist der weiseste der Asen, versteht am schönsten zu reden und ist der wohltätigste. Er wohnt in Walhall in Breidablik (Weitglanz), und an jener Stätte darf nichts Unreines sich finden (Gg. 22; vgl. aber Grimn. 12).

Als Skadi sich einen von den Göttern zum Gemahl auswählen soll, doch so, daß sie nur die Füße des Auszuwählenden sehen darf, bemerkt sie, daß einer von den Göttern sehr schöne Füße hat und spricht: „Diesen wähle ich, denn an Baldr wird nichts häßlich sein“ — es war jedoch Njörd (Sk. 1). An Baldr wird also eine eigentümliche Schönheit der Füße vorausgesetzt. Die Pflanzen, die im Norden Baldersbrå (Baldrs Augenwimper) heißen, gleichen einander darin, daß sie Kompositen (Vereinsblütler) mit gelber Scheibe und weißen Strahlen sind: der Name zeigt, daß man sich Baldr schön vorstellte,

licht und glänzend, mit weißer durchsichtiger Hautfarbe, mit weißen Wimpern und goldgelbem Haare.

Man mag immerhin zugeben, daß auf dieses Lichtbild des edlen, unschuldigen, milden, strahlenden Gottes und seiner himmlischen Wohnung die Auffassung der Christen vom „weißen Christus“ nicht ohne Einwirkung geblieben ist, und Snorri war ein Christ; ihm drängte sich die Ähnlichkeit zwischen Baldr und Christus in ihrem Tode auf, und deswegen machte er ihn zum Besten der Götter, den alle loben, und in dessen Nähe keine Sünde zu finden ist. Aber der Kern seiner Angaben widerstreitet durchaus nicht der Vorstellung von dem kriegerischen Wesen des Gottes. Auch in der Heldensage bei Siegfried sind Kampflust und Reinheit und Unschuld des Charakters gesellt. Baldr und Frey vertreten im Götterreiche den sonnigen, arglosen Heldentypus der altgerm. Dichtung eines Siegfried, Wolfdietrich, Beowulf, der beiden Helgi. Derselbe Dichter, der das unschuldvolle Leben in der neuen Welt schildern und Baldr und Höd als Vertreter des ewigen Friedens hinstellen will, bezeichnet doch in der nämlichen Strophe die wiedervereinigten Brüder als Schlachtgötter, als Repräsentanten des Krieges, die Odins siegreiche Gehöfte bewohnen (Vǫl. 62). Von Baldrs kriegerischem Wesen weisen gerade die ältesten Gedichte unzweifelhafte Spuren auf. Als Loki bei Ægis Gastmahl Frigg schmäht, klagt sie, daß Baldr nicht mehr lebe, der sie nicht ungerächt lassen würde (Lok. 27): damit wird deutlich ausgesprochen, daß Baldr von allen anwesenden Asensöhnen der mutigste, stärkste und kriegerischste war, denn von ihm wird das erwartet, das später nur dem stärksten aller Asen, Thor, gelingt. — König Iwar Widfadmi läßt sich seinen Erzieher Hörd holen, um sich von ihm seinen Traum deuten zu lassen, und fragt ihn: „Wer war Halfdan der Mutige unter den Asen?“ Hörd antwortet: „Er war Baldr unter den Asen, den alle Götter beweinten“ (FAS I_{372}). Baldr war also hervorragend tapfer und kriegerisch wie der heldenkühne Halfdan, der auf Heerfahrten in fremden Landen umherzog und sich einen Teil von England unterwarf. Auch Saxos Darstellung der Kämpfe zwischen Balderus und Hötherus

um Nanna läßt auf Sagen schließen, die Baldrs kriegerischen Sinn hervorhoben.

Wiederholt wird Baldr als kühner Reiter bezeichnet. Loki hat es verschuldet, (durch seine Weigerung zu weinen), daß Frigg nicht mehr reiten sieht Baldr zu der Götter Sälen (Lok. 28). Als einem Lichtgotte kommt ihm das Roß zu; es wird mit dem gesamten Sattelzeug zu dem toten Herrn auf den Holzstoß gelegt (Gg. 15, 49). Er öffnet seinen vor Durst schmachtenden Kriegern die Erde, und an der herausströmenden Quelle labt sich das gesamte Heer; Baldersbrönd (Baldersbrunn), ein Dorf mit starker Quelle, eine Meile von Roeskilde an der Straße nach Kopenhagen gelegen, hält das Andenken daran fest (Saxo 74). Dort lebt noch die Sage, König Balders Roß habe das Wasser mit seinem Huf aus der Erde geschlagen; den Huf soll man vor Zeiten dort ausgegraben haben. Nach einer verworrenen Bemerkung fährt Baldr auf einem mit zwei Rossen bespannten Wagen (Saxo 74). Wie ein nordischer Wiking besitzt Baldr auch ein stattliches Schiff, das beste der Schiffe (Sk. 5), es wird auch für Baldrs Scheiterhaufen verwendet (Gg. 49).

Schon der Vergleich der Charakteristik Baldrs bei den Dichtern, die vor Snorri gelebt haben, und diesem selbst zeigt, daß die älteren Quellen ein ganz anderes Bild ergeben wie das, das Snorri entworfen hat. Snorris Aufzeichnung kann unmöglich schon mehrere Jahrhunderte vor seiner Zeit in dieser Gestalt bekannt gewesen sein; von vornherein ist daher Vorsicht geboten. Höds Blindheit wird nicht vorausgesetzt, Loki hat noch keinen Anteil an Baldrs Ermordung, Baldrs und Höds kriegerische Seite wird nachdrücklich hervorgehoben. Nur eine Übereinstimmung zwischen der ältesten Überlieferung und Snorri scheint zu bestehen: die Tötung Baldrs durch einen Mistelzweig.

Dem Eddaliede „Baldrs Träume" liegt ein älteres Wegtamslied zu grunde (ca. 900), von dem der Anfang in den fünf einleitenden Strophen erhalten ist:

Die Götter und Göttinnen versammeln sich zum Rat, warum böse Träume den Baldr plagen. Odin erhebt sich, sattelt sein Roß Sleipni und

reitet niederwärts in die Wohnung der Todesgöttin Hel. Böse Vorzeichen künden an, daß seine Reise keinen guten Erfolg haben werde. Der Höllenhund Garm mit blutbefleckter Brust begegnet ihm, wütend bellt er den Fremdling an, doch vor dem Vater des Zaubers weicht er scheu zurück. Odin reitet weiter und gelangt zum hohen Hause der Hel. Östlich davon ist das Grab einer verstorbenen Wölwa. Da singt Odin den Leichenzauber, bis sich widerwillig das Weib aus seinem Hügel erhebt und fragt: „Wer ist der mir unbekannte Mann, der mich aus meiner Ruhe aufscheucht? Schnee beschneite mich, Regen schlug mich, Tau beträufelte mich — tot war ich lang." Weil Odin fürchtet, daß ihm die Seherin nicht die Wahrheit sagt, wenn sie seinen wirklichen Namen kennt, nennt er sich Wegtam (Weggewohnt), Sohn des Waltam (Kampfgewohnt) und legt ihr die Frage vor: „Für wen sind Hels Bänke mit blitzenden Ringen, die glänzenden Dielen mit Gold belegt?" Die Seherin gibt die fürchterliche Antwort, daß Baldr bei Hel erwartet werde, daß für ihn ein festlicher Empfang bereitet werde, und daß darob die Asensöhne in Verzweiflung seien. Auf die weitere Frage, wer denn Baldrs Mörder wäre, antwortet die Wölwa: „Höd wird hierher in die Unterwelt den herrlichen Ruhmeshelden befördern, er wird Baldrs Blut vergießen und Odins Sohne das Leben rauben." Odin forscht weiter, wer die ruchlose Tat rächen und Baldrs Mörder auf den Holzstoß legen werde. Die Seherin erwidert:

Rind gebiert Wali   im westlichen Saal,
einnächtig kämpfen   wird Odins Sohn;
das Haupt nicht kämmt er,   noch die Hände wäscht er,
ehe Baldrs Feind   auf dem Holzstoß liegt.

Odin: „Wer sind die Mädchen, die um Baldrs Tod weinen?" Die Wölwa: „Ægis Töchter sind es, die um den toten Gott klagen."

Das Heulen und Brausen der erregten Wellen ist das Klagelied, das um den Toten angestimmt wird; die brandenden Meereswogen sind die strömenden, salzigen Tränen der Meermädchen. Aber diese Frage „Wer wird Baldr beweinen?" wird von Odin nicht mehr wie die vorausgehenden Fragen direkt gestellt, sondern in ein Rätsel verkleidet; an der geheimnisvollen Unlösbarkeit erkennt die Wölwa den Gott und fordert ihn auf, heimzureiten. Mit Recht hat man bemerkt, daß das Kenntlichwerden Odins vor der Seherin weit besser als durch diese Rätselzeilen begründet werde durch Odins Abschiedsworte an Baldr:

Was sagte Odin   ins Ohr dem Baldr,
ehe man ihn auf den Holzstoß hebt?

Die Wölwa weiß zwar über alle Einzelheiten von Baldrs Tod genaueren Bescheid als Odin; an der Art aber, wie der

Gott an das kaum gehörte Unvermeidliche sofort höhere, göttliche Maßnahmen knüpft, die kein Wesen sonst erraten kann, muß sie die Überlegenheit des Gottes erkennen. Es ist dieselbe Frage, die weder Wafthrudni noch Heidrek beantworten können (vgl. S. 320, 324). „Odins Worte an den toten Baldr" waren dem ausgehenden Heidentum ein Lieblingsthema; daß es ihm selbst als unlösbar galt, daß auch das Heidentum glaubte, diese geheimste aller Runen wäre nur ihm und nicht auch den Menschen bekannt, ist kaum anzunehmen. Die Haddingsage preist den Unsterblichkeitsgedanken als Vorrecht des Asenglaubens, und der Ring Draupni, der mit dem jungen Odinssohne verbrannt wird (Skírn. 21, 22), soll nach der Absicht des Dichters dem Toten ein tröstliches sinnbildliches Zeichen sein: der Ring, ein Symbol der Fruchtbarkeit und des Lebens, der sich selbst durch Abtropfen jede neunte Nacht achtfach erneuert, soll auf die Wiederkehr Baldrs deuten. —

Von dem Tode Baldrs durch Loki oder den Mistelzweig wissen die bisher angeführten Quellen nichts. Lokis Teilnahme am Mord und der Mistelzweig begegnen zum ersten Male in der Weissagung der Seherin, deren Prophetenkunst einst Odin selbst geprüft und bewährt gefunden hatte (Vǫl. 32—35, 62):

Für Baldr, den blutigen Asen, den Sohn Odins, sah sie das Schicksal bestimmt; hoch über dem Boden stand gewachsen schlank und sehr glänzend ein Mistelzweig (*Mistiltein*). Es ward von dem Baume, der schmächtig aussah, ein gefährlicher Schmerzenspfeil. Höd schoß damit; aber Frigg beweinte in ihrem Palaste das Unglück von Walhall. Wali, Baldrs Bruder ward frühgeboren; eine Nacht alt begann er zu kämpfen, das Haar nicht kämmte er, die Hände nicht wusch er, bis er den Mörder des Baldr auf den Scheiterhaufen gelegt hatte. Gefesselt sah die Seherin unter dem Sprudelwalde die heimtückische Gestalt des Loki, dort saß Sigyn, versunken in Schmerz über ihren Gatten .... Aber wenn der Weltbrand vorüber ist, die Äcker unbesät Früchte tragen, alles Böse gut werden wird, dann werden Baldr und Höd aus der Unterwelt nach Walhall zurückkehren.

Wenn Surts Lohen verlöschen, bewohnen Widar und Wali der Götter Behausung (Vafþr. 51); sie sind zusammengestellt, weil der eine seinen Vater Odin, der andere seinen Bruder Baldr gerächt hat.

Merkwürdig ist, daß die schmächtige Mistel als „Baum“ bezeichnet wird. Der Dichter kennt offenbar aus eigener Anschauung diese Pflanze nicht; das wäre unbegreiflich, wenn sie als tödliche Waffe alter Mythenbestand wäre. Die Worte „Schlankheit und Glanz“ passen entschieden besser für die Todeswaffe, die sonst vorausgesetzt wird, für das *Schwert*, das denselben Namen trägt, *Mistiltein*. Abgesehen von der ungeschickten Art, wie die Mistel erwähnt wird, sprechen für ein Mißverständnis ähnliche Züge: Das Schwert Mistiltein, das nur schwächlich zu sein schien, war tatsächlich eine todbringende Waffe; so ist schon Odins Bogen zuerst sehr klein, dann aber dehnt er sich aus (Saxo 32); so wird Odins harmloser Rohrstengel zum Speer, der König Wikar tötet (FAS III_{31}; II_{289}; FMS V_{250}; s. u. Lokis Fesselung).

Davon ist noch nicht die Rede, daß die Mistel die einzige Pflanze ist, die Frigg nicht vereidigt. Unmöglich hätte diese Vorstellung in Norwegen entstehen können, wo die Mistel bis zum 59½° nördlicher Breite vorkommt. Sie, die mitten im Winter, wo die ganze Natur erstorben ist, grünt und Blüten und Früchte trägt, war hier ein Symbol des grünenden Lebens. Als gefährliches, todbringendes Zauberkraut konnte sie nur Leuten erscheinen, die sie nicht kannten, d. h. den Isländern. Denn auf Island kommt die Mistel überhaupt nicht vor; das wunderbare Gewächs des Mutterlandes erschien hier als unheimliche Todespflanze. Für Norwegen war eine schädliche Wirkung von ihr von vornherein ausgeschlossen; es hätte nichts verschlagen, wenn Frigg bei der Vereidigung aller Wesen diese heilbringende Pflanze übersehen hätte. Nachdem aber einmal das Mißverständnis sich festgesetzt hatte, das Schwert Mistiltein zu einer Pflanze Mistiltein geworden und das Motiv der Vereidigung aller Wesen bis auf ein übersehenes Ding aufgenommen war, war das zweite Mißverständnis fast unausbleiblich, und der Isländer Snorri baute auf diesem trügerischen Fundamente seine Darstellung von Baldrs Tod auf.

Diese Veränderung kann demnach nur aus Island stammen und ist eine selbständige isländische Weiterbildung. Eine

Umarbeitung, die ebenfalls nur für Islands vulkanische Ausbrüche verständlich ist, muß auch die Strophe sein, die Lokis Fesselung unter dem Sprudelwalde beschreibt; die norw. Grundlage hat dafür: „Die Seherin sah Kriegsbande drehen, gar sehr wurden sie hart gemacht, Fesseln aus Walis Därmen“ (s. u. Lokis Fesselung).

Aller Nachdruck ist auf Höds Rache durch Wali gelegt, Höd hat Baldr umgebracht — natürlich mit dem Schwerte Mistiltein. Eine gewisse Teilnahme an Baldrs Verhängnis wird aber Loki schon zugeschrieben; die Strafe trifft ihn für seine Weigerung, zu weinen; durch sie hat er die Wiederkehr Baldrs nach Walhall vereitelt (S. 384). Damit ist ein neuer Zug in die Baldrsage gekommen. Der Fall des jugendlich schönen Gottes ruft die Klage aller Götter hervor; erst weint nur Frigg, dann die Meerestöchter und zuletzt alle Wesen, selbst die leblose Natur, nur der schadenfrohe, boshafte Loki nicht: er ist somit der mittelbare, aber noch nicht der intellektuelle Urheber von Baldrs Tod. In ganz merkwürdiger Weise ist bei dieser Erweiterung der alte mythische Glaube verwertet, daß die Tränen der Hinterbliebenen dem Toten keine Ruhe lassen, sondern ihn aus der Unterwelt wieder aufscheuchen (S. 43).

Die nächsten Zeugnisse bringen keine neuen Züge von Bedeutung. Das Preislied auf König Eirik weiß zwar, daß Baldr zurück in Odins Behausung kommen werde, kennt also seinen Tod und seine Widerkehr, erwähnt aber nichts von der Ursache seines Todes (um 950; S. 282). Hermod, der für Baldr in die Unterwelt reitet, und Bragi werden von Odin beauftragt, König Hakon entgegen zu gehen (S. 284). Wertvoller ist das Gedicht, das Ulf, Sohn des Uggi, bei einer Hochzeit um das Jahr 975 vortrug. An den getäfelten Wänden und Dachbrettern des Festhauses waren bunt gemalte Schnitzereien zu sehen, die mythologische Scenen darstellten, den Kampf Heimdalls mit Loki, Thors Fischzug bei Hymi und die Leichenfeier Baldrs. Auf diese Bilder dichtete Ulf, ein treuer Asenverehrer, ein festliches Lied (Húsdrápa):

Zuerst reitet der kampferfahrene Frey auf dem goldborstigen Eber

zum Scheiterhaufen von Odins Sohn und führt die Scharen an. Der herrliche Heimdall reitet auf seinem Rosse zu dem Scheiterhaufen, den die Götter schichteten nach dem Tode des gefallenen Sohnes des wunderweisen Gottes, der sich von seinen Raben beraten läßt. Auch der weitberühmte Odin reitet zu dem gar nicht weit entfernten Scheiterhaufen des Sohnes. Walküren und Raben folgen dem Siegesgotte, der gekostet hat vom Dichtermete. Die gewaltige Göttin der Berge [die Riesin Hyrrokkin] ließ vorwärts eilen das Meerroß [Baldrs Schiff], aber Odins Schwertwölfe [die Einherjer] fällten das Reittier der Riesin [den Wolf, auf dem sie ritt]. — Ungefähr gleichzeitig wird eine andere Sagenform erwähnt, nach der Thor die Riesin Hyrrokkin tötet (Sk. 4_{58}).

Das Gedicht ist also nur ein Text zu den im Festhaus angebrachten Bildern; wir erfahren: für den getöteten Baldr wird wie für einen nordischen Seekönig ein Scheiterhaufen im Schiffe nahe dem Strand errichtet, die Leiche wird unter Beihilfe einer Bergriesin auf dem in Flammen gesetzten Schiff ins Meer gestoßen und im Beisein der Götter unter Führung des Frey die Totenfeier abgehalten.

Das Nebeneinander der Schilderung hat Snorri ganz richtig nach bekannten Kunstgesetzen in ein Nacheinander verwandelt. Die Leichenverbrennung Baldrs erfolgt genau so, wie sie der Araber Ibn Fadhlan im J. 921 beschreibt (S. 38), nur daß der Brauch eine dichterische Steigerung und Weihung erfahren hat.

Die Feuerriesin stemmt sich gegen das Totenschiff und treibt es über die hölzernen Rollen; durch diese gewaltige Reibung wird wie beim Entzünden des Notfeuers das Feuer gelockt, daß es hoch aufschlägt. Thor weiht darauf die Flammen und schützt die heilige Leiche gegen die unheimlichen Dämonen. Snorri aber verstand das so, daß Hyrrokkin selbst ein solcher Dämon war; er läßt daher die Riesin fast von Thor erschlagen werden, und zum Ersatze dafür ihn wenigstens einen Zwerg ins Feuer schleudern. Auch das andere dichterische Bild hat er nicht verstanden: der von den Einherjern nicht zu bändigende Wolf meint den Sturm, der das Feuer entfacht. Snorri macht daraus einen richtigen Wolf, mit Giftschlangen statt der Zügel, wie die Wölwen und Hexen aufzutreten pflegen und läßt Odin vier Berserker herbeirufen, die das Tier festhalten sollen.

Um Baldr weinten alle Götter (S. 383). Aus dem Ende des 12. Jhd. stammen die Strophen: „Alles weinte — das habe ich — so wunderbar es erschien, vernommen — um Baldr aus der Unterwelt zu erlösen" (Bisk. S. I_{648}). „Als ein großer Schade wurde es angesehen, daß Baldr, der Sohn der Frigg, starb; er galt für hochgeboren. Hermod wollte verlängern sein Leben, doch die Unterwelt hatte Baldr verschlungen. Alle weinten um ihn, groß war ihr Kummer. Allbekannt ist die Geschichte von ihm; wozu soll ich viele Worte davon machen?" (Mhk. 9).

Auf einer Vereinigung der wichtigsten dieser Zeugnisse beruht Snorris zusammenfassende Darstellung. Er hat außerdem zwei Lieder des 11./12. Jhd. benutzt, die wir nicht mehr kennen; das erste behandelte Baldrs Tod, das zweite Hermods Höllenfahrt; aus jedem führt er eine Strophe an (Gg. 49):

Baldr, der Gute, wurde durch gefahrdrohende Träume geängstigt und meldete dies den Asen [vgl. *Baldrs Träume*]. Da beratschlagten sie miteinander und beschlossen, Baldr vor aller Gefahr zu sichern. Frigg forderte von allen Dingen die eidliche Versicherung, daß sie Baldr nicht schaden würden, von Feuer, Eisen und Wasser, vom Erze und von den Steinen, von Bäumen und Krankheiten und Tieren, Vögeln und giftigen Schlangen. Als das geschehen war, diente es Baldr und den Asen als Spiel, daß er sich auf dem Thingplatz aufstellte, und alle andern auf ihn schossen oder gegen ihn hieben und ihn mit Steinen warfen: was auch geschah, nichts schadete ihm. Es dünkte dies alle ein großer Vorzug.

Aber als Loki dies sah, gefiel es ihm übel. Er nahm die Gestalt eines Weibes an, begab sich zu Frigg und fragte, ob sie nicht wisse, was die Götter auf dem Thingplatze vornähmen? Sie erwiderte, daß alle nach Baldr schössen, daß er aber nicht dadurch verletzt werden könnte:

Nicht Waffen noch Bäume Baldr schaden,
alle hab' ich in Eid genommen.
Westlich von Walhall ein Baumschößling wächst (der Mistiltein heißt),
zu jung schien er mir, ihm den Eid abzunehmen [vgl. *Vol. 32*].

Da entfernte sich das Weib; Loki aber ging hin, faßte den Mistiltein, riß ihn mit den Wurzeln heraus und begab sich nach dem Thingplatze. Höd stand ganz hinten im Kreise der Männer, denn er war blind. Da sprach Loki zu ihm: „Weshalb schießest du nicht nach Baldr?" Er antwortete: „Weil ich nicht sehe, wo Baldr steht, und überdies, weil ich ohne Waffe bin." Loki sprach: „Tue doch wie die andern Männer und

gib einen Schuß auf ihn ab, ich werde dir die Richtung angeben; schieß mit diesem Zweige" [vgl. *Vǫl. 33*]. Höd nahm den Mistiltein und schoß nach Baldr unter Leitung des Loki; der Pfeil durchbohrte Baldr, und er stürzte tot zur Erde, und es war dies der unglückseligste Schuß unter Göttern und Menschen. Einer schaute den andern an, und es erfaßte sie Grimm wider den, der das veranlaßt hatte, doch konnten sie an der Friedensstätte nicht Rache nehmen. Als sie zu sprechen versuchten, brachen zuerst die Tränen hervor, so daß keiner dem andern mit Worten seinen Schmerz kundtun konnte; Odin aber litt am meisten unter dem Unglück, da er am besten Bescheid darüber wußte, welch' großer Abbruch und Verlust den Asen mit dem Tode Baldrs widerfahren war.

Als die Götter wieder zu sich kamen, fragte Frigg, wer von den Asen sich dadurch ihre Huld erwerben wollte, daß er nach Hels Reich hinunterritte, um Baldr auszulösen. Der tapfere Hermod, ein Sohn Odins, war zu der Fahrt bereit. Man holte Sleipni, Odins Roß; Hermod setzte sich darauf und ritt weg.

Inzwischen ward Baldrs Leiche auf sein Schiff gelegt, denn dieses gedachten die Götter mit dem aufgerichteten Scheiterhaufen dem Meere zu übergeben; dies glückte jedoch nicht eher, als bis Hyrrokkin hinzukam. Diese ritt auf einem Wolfe, und Schlangen dienten ihr zu Zäumen; das Tier vermochten die von Odin herbeigerufenen vier Berserker nicht vermittelst der Zäume zu halten, bis sie es niederwarfen. Da wollte Thor sie erschlagen, aber die Götter verhinderten es [vgl. Sk. 4: *Thor tötete sie wirklich*]. Nun ward Baldrs Leiche auf den Scheiterhaufen gebracht, und als Nanna dies sah, brach ihr vor Kummer das Herz. Thor weihte den Scheiterhaufen mit seinem Hammer und stieß den Zwerg Lit mit dem Fuße ins Feuer (*Húsdrápa*). Und diesem Leichenbrande wohnten vielerlei Gäste bei: zuerst ist Odin zu nennen, und mit ihm fuhr Frigg und die Walküren und Odins Raben; Frey saß auf einem Wagen, dem sein goldborstiger Eber vorgespannt war; Heimdall ritt auf seinem Rosse Goldbüschel herbei, und Freyja kam mit ihren Katzen angefahren. Auch kam eine große Menge Reifriesen und Bergriesen. Odin ließ auch den Ring Draupni [vgl. *Skírnismál 21, 22*] und Baldrs Roß mit dem gesamten Sattelzeug auf den Holzstoß legen [vgl. *Húsdrápa*].

Von Hermod ist nun zu berichten, daß er neun Nächte lang durch finstere, tiefe Täler ritt und nichts sah, bis er zum Höllenflusse Gjöll und zu einer mit Gold belegten Brücke kam. Modgud bewachte die Brücke; sie fragte ihn nach Namen und Herkunft und sprach: „Gestern ritt Baldr hinüber mit 500 Mannen, aber nicht weniger dröhnt die Brücke unter dir allein; abwärts und nordwärts führt der Weg zur Unterwelt." Nun ritt Hermod, bis er an die Unterweltspforte gelangte; hier stieg er ab, zog dem Pferde den Gurt fest, stieg wieder auf und gab ihm die Sporen; das Pferd aber sprang so hoch über die Pforte, daß es diese nirgends streifte (S. 262). Jetzt ritt Hermod heran zur Halle und stieg ab, trat in die Halle

ein und sah hier seinen Bruder Baldr im Hochsitze sitzen und blieb die Nacht über. Am nächsten Morgen brachte er sein Anliegen vor, daß Baldr mit ihm zurückreiten sollte; aber das war die Bedingung für seine Rückkehr, daß mit den Asen alle Dinge, lebende und tote, um ihn weinen sollten: sonst verbliebe er in der Unterwelt. Da stand Hermod auf, Baldr geleitete ihn aus der Halle und übergab ihm den Ring Draupni, um ihn dem Odin als Andenken zu bringen, aber Nanna schickte der Frigg ein Kopftuch, der Fulla einen goldenen Ring.

Die Asen forderten alle Dinge auf, den Baldr aus Hels Reiche loszuweinen. Menschen und Tiere, Erde und Gestein, das Holz und alles Metall beweinten Baldr, wie du gesehen haben wirst, daß diese Wesen alle weinen, wenn sie aus der Kälte in die Hitze kommen. In einer Höhle trafen die Götter eine Riesin Thökk (S. 152). Auch diese forderten sie, wie alles andere, auf, Baldr aus der Unterwelt loszuweinen. Sie gab zur Antwort:

Mit trocknen Tränen wird Thökk beweinen,
daß Baldr den Holzstoß bestieg;
im Leben nicht bracht er noch als Leiche mir Nutzen:
behalte Hel, was sie hat.

Dieses Weib aber war Loki. Als er merkte, wie sehr die Götter wider ihn aufgebracht waren, versteckte er sich, doch es gelang ihnen, ihn einzufangen (s. u. Lokis Fesselung).

Snorris Darstellung der Baldrsage ist wohl die schönste Erzählung in seinem ganzen Buche; sie ist ausgezeichnet durch scharfe Komposition, reich an ethischen Gedanken, glänzend und doch einfach und ergreifend in der Darstellung, schlicht wie ein Märchen. Baldrs Schicksal greift mehr als das irgend einer andern einzelnen Gottheit in den Gang der gesamten Weltentwickelung ein; in dramatischer Anschaulichkeit ist es stark hervorgehoben, ja zu einem Wendepunkt in der Weltentwickelung geworden. Die zerstreuten Züge, die ältesten wie die jüngsten, sind zu einem einheitlichen Gebilde kunstvoll zusammengesetzt, unbrauchbare Motive sind ausgemerzt und neue hinzugefügt. Mit höchster psychologischer Kunst ist das Elternpaar Odin und Frigg in die Dichtung verwebt. Odin fühlt den größten Schmerz, da er am besten weiß, welchen Verlust die Götter erlitten haben. Frigg — „das ganze Weib ein brechend Mutterherz!“ Fortgelassen ist Odins Besorgnis um Baldrs Schicksal, die Erzeugung des Rächers, Odins Vorausverkündigung von Baldrs Wiedergeburt,

[illegible]

[illegible] Vergleich [illegible] der M[illegible] [illegible]

[illegible] von Hermod, der au[illegible] Odins Ro[illegible] die [illegible]welt geschickt wird, wurzelt nicht tief im Mythus, son[illegible] hat [illegible] Vorbild in Odin, der sich auf Sleipnirs Rücken [illegible] toten W[illegible] begibt. Hermods Ritt wird von den Skalden [illegible] vor Snorri vorausgesetzt, und überall tritt Hermod im [illegible] Verhältnisse zu Odin auf. Er wird der mutigste A[illegible] genannt und mit Helgi verglichen, „dem Kühnen" (FAS I[illegible]) [illegible]r geht mit Bragi dem gefallenen König entgegen; denn er [illegible]t der mutigste der Odinssöhne, der auch sonst die Aufträge

der Götter vollzieht (S. 284). Ihm hat der Göttervater Helm und Brünne geschenkt (Hyndl. 2), vermutlich wegen seines kühnen Wagnisses. Hermod, „der im Streite Mutige", ist ursprünglich ein Beiname Odins, seine Hypostase.

Höds Blindheit wird in keinem alten Liede vorausgesetzt. Sein Name „Kämpfer" schon enthält den Begriff eines kriegerischen Gottes. Saxos Hötherus zeichnet sich vor seinen Altersgenossen durch Stärke und allerlei Kunstfertigkeit aus, durch seine Raschheit oder Behendigkeit, namentlich im Wettlaufe; es gelingt ihm, Thors Hammer unschädlich zu machen. Snorri hat statt dessen nur die allgemeine, unbestimmte Bemerkung: „es fehlt Höd nicht an Stärke" (Gg. 28). Die besondere Erzeugung eines Rächers setzt Höd als einen ungewöhnlichen und gefährlichen Gegner voraus, an dem keiner der andern Götter sofort die Strafe zu vollziehen wagt — und der sollte so hilflos und blind sein, wie Snorri ihn vorführt! Unmöglich ist auch Lokis Anteil am Morde bei Snorri: wenn er hinter Höd gestanden hat und vor den Augen der Götter den Pfeil Höds auf Baldr gelenkt hat, so mußte er doch sofort als Urheber des Mordes von den Göttern erkannt werden. Man sucht Höds Blindheit daraus zu erklären, daß der Kriegsgott wie das Kriegsglück blind gedacht worden sei. Oder man denkt an eine Entlehnung aus der Longinuslegende: der römische Centurio Longinus, der den Leib Christi mit der Lanze durchbohrt, kann unmöglich physisch blind gewesen sein, sondern ihm gehen erst durch die Zeichen, die bei der Kreuzigung geschehen, die Augen auf, daß dieser Gottes Sohn ist (ganz ebenso ist Paulus bei der Vision von Damaskus blind, Acta IX$_{8, 9, 17, 18}$). In Snorris Zeit entstand die Legende, daß die Soldaten dem blinden Longinus den Speer in die Hand gaben und ihn anwiesen, wie er den Stoß ausführen sollte. Man glaubt, daß Snorri dieses Motiv nachgeahmt habe. Auch die bildende Kunst wird dafür verantwortlich gemacht: das Bild, das Ulf beschreibt, habe Höd, um seine Abhängigkeit von Loki darzustellen, mit geschlossenen Augen, gewissermaßen als sein „blindes" Werkzeug oder auch verhüllten Hauptes

›rgeführt, und Snorri habe daraus körperliche Blindheit ge- acht. Eine befriedigende Deutung gibt es nicht. Auch ſagen von Tronje ist stark und einäugig; im Lettischen bedeutet ,blind" nicht nur einen, der nicht sehen kann, sondern auch „finster, wo man nicht sehen kann" — ein Zusammenhang zwischen Höds Blindheit und der Finsternis und Unterwelt wird irgendwie bestehen.

Die Rache Walis und seine Erzeugung durch Odin und Rind konnte Snorri nicht beibehalten, obwohl sie ihm nachweislich bekannt war, da er Loki als den Übeltäter hinstellte und damit allen Nachdruck auf Lokis Bestrafung legen mußte. Die Werbung Odins um Rind hat Saxo ausführlich erzählt (s. u.); aber auch ein eddisches Lied aus der Zeit von 900—925 kennt sie (Hǫv. 95—101):

Odin selbst erzählt, wie schlimm ihm das launische Billungsmädchen mitgespielt habe. Er hat mit Billungs Tochter, die schön ist wie die Sonne, ein Stelldichein verabredet und sich selbst richtig im Schilfrohr eingefunden, aber das holde Liebchen ließ ihn schnöde im Stiche. Des langen Wartens müde, begibt er sich schließlich auf den Weg, um zu sehen, wo die Geliebte weile. Sein Suchen ist auch nicht vergebens, er findet sie auf dem Bette schlafend: Fürstenherrlichkeit schien ihm nichts zu sein, sollte er missen die Maid. Bei seinem Herannahen wacht das Mädchen auf und versucht, den ungestümen Liebhaber abzuwehren: gegen Abend soll er wiederkommen, wenn er sie bereden wolle. Gequält von Liebespein treibt sich Odin inzwischen umher; als er sich aber am Abend wieder einstellt, harrt seiner ein sonderbarer Empfang: wehrhafte Krieger wachen, mit brennenden Kerzen und Fackeln stehen sie da. Aber auch diese Abweisung vermag ihn nicht zu entmutigen: bei Tagesanbruch kehrt er nochmals wieder, er findet die Saalwache glücklich eingeschlafen — aber an des Mädchens Stelle, die sich selbst in Sicherheit gebracht hat, liegt eine Hündin festgebunden. Damit gibt ihm die boshafte Jungfrau den nicht mißzuverstehenden Rat, er möge an dem Tiere seine Brunst büßen.

Die schöne Billungstocher kann niemand anders sein wie Rind; die schlechte Behandlung, die der Gott bei der Geliebten erfährt, ist bei Saxo nur gröber ausgestaltet.

Das Motiv, daß ein Held in voller Kraft zur Welt kommt, sogleich nach der Geburt kämpft und seinen Feind erlegt, kehrt in mythischen und märchenhaften Geschichten oftmals wieder: Hermes, frühmorgens geboren, spielt schon zu Mittag

die Laute und treibt abends die Rinder weg; Herakles tötet in der Wiege die Schlange, die Hera schickt, und Apollo tötet sofort nach seiner Geburt den Drachen Python und rächt so seine Mutter. Magni, Thors Sohn, rettet, erst drei Nächte alt, seinen Vater (Sk. 1); Wölsung redet selbst ungeboren schon und küßt, aus der Mutter Leib geschnitten, sie noch, ehe sie stirbt; Eulenspiegel beginnt schon in den Windeln seine tollen Streiche.

Nach der Sitte germanischer Rachegelübde läßt Wali Haar und Bart und die Nägel der Finger wachsen; ja, er wäscht und kämmt sich nicht, bis er der dringendsten, unaufschieblichsten Pflicht genügt hat (vgl. Tacitus, Germania 31; Hist. IV_{61}; Paulus Diaconus 317). König Harald Haarschön gelobt, sein Haar nicht schneiden oder kämmen zu lassen, bis er sich ganz Norwegen unterworfen habe mit Schoß, Abgaben und Herrschaft, oder sonst zu sterben.

Die Hauptquelle für Saxos Darstellung der Baldrsage sind vermutlich zwei isländische Berichte, die er miteinander verwoben hat. Die ältere (kürzere) Faßung handelte von der Werbung der Götter Baldr und Höd um die Göttin Nanna, von Baldrs Tod durch Höd, wobei wohl ein Schwert eine wunderbare Rolle spielte, dem Leichenbrand und der Rache. Die zweite isl. Quelle Saxos dagegen war ein umfangreicher Prosaroman des 12. Jhd., ganz in der Art der FAS, als mythische Quelle wertlos: Baldr und Höd sind Menschen, Königssöhne; der in allen schönen Künsten erfahrene Held wird bei einem weisen König auferzogen, deßen Tochter seine Braut wird; Odin und die Walküren greifen ein; ein Waldschrat verwahrt Schwert und Ring und wird überlistet wie der Zwerg Andwari von Loki und die beiden Zwerge von König Sigrlami (vgl. oben S. 116). Indem Saxo diese beiden grundverschiedenen Erzählungen durcheinander warf, entstand die seltsame, ganz ungermanische Vorstellung, daß Baldr, der Gott, und Höd, der Mensch, um ein irdisches Weib streiten, daß die Götter sich an dem Kampfe beteiligen zu Gunsten ihres Angehörigen, daß aber der Mensch die Götter in die Flucht schlägt (etwa wie bei Homer). Wegen dieser Mischung von

Göttlichkeit und Menschentum, wozu noch Saxos Voreingenommenheit gegen die alten Götter, die Übertragung in sein gespreiztes Latein, Mißverständnisse (die doppelte oder gar dreifache Begegnung mit den übermenschlichen Frauen, die wunderliche Art, wie Mimingus überrascht wird) und Umformungen nach seinem eigenen Geschmacke kommen, ist Saxos „historischer Roman" als mythologische Quelle nur mit der äußersten Vorsicht zu benutzen. Seine Erzählung von Baldr und Höd darf als eines der schwierigsten Probleme der Saxo-Forschung gelten, und auch die Annahme, daß der ältere von Saxo benutzte Bericht dem der älteren eddischen Dichtung am nächsten steht, ist vorläufig nur eine glaubwürdige Hypothese. Dazu kommt die dänische Überlieferung, in der es sich aber schon zu Saxos Zeit nicht mehr um Göttergeschichten handelte. Baldr war ein König, der seinem Volk eine Quelle aufsprudeln ließ; sein Gedächtnis knüpfte sich an den Ort Baldersbrunnae und einen Grabhügel. Die Kleinkönige Höther, der in Hoyer wohnte, und Baldr, dessen Reich um den Hügel lag, in dem er später bestattet wurde (Baldershöj) kämpften miteinander. Baldr wurde von Höther besiegt, getötet und in den Hügel gebracht. Auch einen Bo als Baldrs Rächer kannte die Kleinkönigssage (Saxo 69 ff):

Hötherus, ein schwedischer Prinz, war nicht nur in allen körperlichen Übungen, sondern auch in der Gesanges- und Harfenkunst unübertroffen. Daher verliebte sich Nanna in ihn, die Tochter des Königs Gevarus von Norwegen. Es begab sich aber, daß Balderus, Odins Sohn, die Nanna im Bade erblickte und von unendlicher Liebe ergriffen wurde; er beschloß also, um sie zu besitzen, den Hötherus mit dem Schwerte zu beseitigen. Zu derselben Zeit wurde Hötherus auf der Jagd durch einen Nebel irre geführt und geriet in die Behausung von Waldjungfrauen (Walküren? Schwanjungfrauen?). Sie schenkten ihm ein hiebfestes Gewand und teilten ihm mit, sein Nebenbuhler sei Balderus, ein Halbgott, aus dem mit Geheimnis bedeckten Samen der Himmlischen entsproßen; sie rieten ihm, den Balderus nicht mit Waffen anzugreifen [S. 390]. Plötzlich verschwand das Haus, und Hötherus befand sich unter freiem Himmel. Zurückgekehrt von der Jagd, bat er Gevarus um die Hand seiner Tochter. Dieser verweigerte sie ihm aus Furcht vor Balderus, denn selbst dem Eisen wiche nicht die Festigkeit von Baldrs heiligem Leibe [vgl. *alle Dinge schwören Frigg, Baldr nicht zu verletzen*]; doch riet er ihm, sich erst von dem Waldschrat Miming das Schwert zu verschaffen, mit dem Balderus die Todeswunde geschlagen

werden könnte; auch habe dieser einen Zauberring, der des Besitzers Reichtum vermehre [S. 386; *Draupni*]. Hötherus fuhr darauf mit seinem Renntiergespanne über die in starkem Froste starrenden Gebirgsjoche zu dem schwer zugänglichen Aufenthaltsorte des Miming. Nach der Weisung des Gevarus stellte er sein Zelt so auf, daß ein jeder Schatten von dem Hügel her, in dem Miming hauste, es traf, aber kein Schatten von ihm aus die Wohnung des Waldschrates; denn eine ungewohnte Verdunkelung würde diesen mißtrauisch machen und bestimmen, nicht herauszukommen. Lange lauerte er schlaflos bei Nacht und Tag, da traf endlich der Schatten des Miming sein Zelt; er warf ihn mit der Lanze nieder und band ihn, ehe er fliehen konnte; durch Androhung des Todes zwang er ihn, Schwert und Spange auszuliefern. Diese wollte ihm der Sachsenkönig Gelderus in einem Kriegszuge rauben, wurde aber von Hötherus besiegt.

Inzwischen war Balderus mit Waffengewalt in das Gebiet des Gevarus eingedrungen, um Nanna zur Frau zu verlangen. Er wurde von Gevarus an die Tochter verwiesen, Nanna aber weigerte sich: eine Sterbliche solle keinen Gott heiraten, beider Wesen und Naturen seien zu ungleich. So verschmäht, begann Balderus mit Hötherus den Krieg und zwar zur See.

Man hätte glauben können, Menschen kämpften gegen Götter; denn für Balderus stritten Odin und Thor und die heiligen Scharen der Götter. Man konnte da einen Kampf sehen, in dem Götter- und Menschenkraft durcheinander lief. Aber Hötherus brach, bekleidet mit seinem hiebfesten Gewande, in die dichtesten Keile der Götter ein und kämpfte, soweit er als Erdensohn gegen Götter das vermochte. Thor aber zerschlug mit gewaltigem Schwunge seines Hammers alle ihm entgegen gehaltenen Schilde, die Feinde eben so sehr auffordernd, ihn anzugreifen, als die Freunde ihn zu decken. Keine Art von Rüstung gab es, die nicht seinem Ansturme wich, niemand konnte sich seinen Schlägen ohne Lebensgefahr aussetzen; was er durch einen Hieb abwehrte, das schlug er nieder. Nicht Schilde, nicht Helme hielten die Kraft seines Streiches aus, keinem half große Gestalt, noch große Kraft. So wäre denn der Sieg den Himmlischen zugefallen, wenn nicht Hötherus, der bei dem Wanken seiner Reihen schnell herbeiflog, den Hammer durch Abschlagen des Handgriffs unbrauchbar gemacht hätte. Als die Götter sich dieser Waffe beraubt sahen, ergriffen sie eiligst die Flucht.

Balderus rettete sich durch Flucht. Als Zeuge des Kampfes erinnert heute noch ein Hafen mit seinem Namen an Balderus Flucht [heute Balsnes auf Hitteren]. Den Sachsenkönig Gelderus, Balderus Bundesgenossen, der in eben dieser Schlacht gefallen war, ließ Hötherus hingestreckt über die Leichen seiner Ruderer auf einen aus Schiffstrümmern errichteten Scheiterhaufen legen und bestattete ihn mit Pracht. Seine Asche übergab er als Überbleibsel eines königlichen Leibes nicht allein einem prächtigen Leichenhügel, sondern ehrte sie auch durch ein reiches Leichenbegängnis. Darauf ging er zu Gevarus zurück und erhielt Nanna zur Gemahlin [*der Leichenbrand Baldrs ist auf Gelderus übertragen*].

Von Norwegen verlegt Saxo dann den Schauplatz nach Dänemark, Seeland und Jütland. Hötherus wurde zwar von seinen Landsleuten als König geehrt, erfuhr aber, wie trügerisch die Gunst des Glücks ist. Er wurde nämlich von Balderus, den er kurz vorher besiegt hatte, in einer Schlacht überwunden und mußte von Seeland zu Gevarus seine Zuflucht nehmen. Um sein von Durst gequältes Heer durch einen rechtzeitigen Trunk zu erfrischen, ließ Balderus tief in die Erde graben und eine neue Quelle aus dem Boden zu Tage treten. Deren hervorbrechenden Sprudel schlürfte das ganze durstige Heer mit weitgeöffnetem Munde. Die Spuren dieser Wasser, durch unvergänglichen Namen unsterblich gemacht, sollen noch jetzt nicht vollständig geschwunden sein, obwohl der frühere starke Sprudel aufgehört hat [Baldersbrönd, östlich von Roeskilde]. Balderus erlitt durch Larven, welche die Gestalt der Nanna annahmen, fortwährend in der Nacht störende Belästigungen [vgl. *Baldrs Träume*], und wurde davon so schwach, daß er sich nicht auf den Füßen halten konnte. Deshalb gewöhnte er sich daran, seine Wege auf einem Zweigespanne oder Wagen zu machen; die große Liebe, die sein Herz ergriffen, hatte ihm mit ihrer Qual alle Kraft genommen.

Hötherus aber fand auf der jütischen Halbinsel Unterschlupf und gab dem Flecken, wo er sich aufhielt, seinen Namen [Hoyer im Kreise Tondern]. Als er einst umherstreifte, stieß er auf eine Grotte mit drei weisen Frauen. Sie rieten ihm, sich das Mittel zu verschaffen, dem Balderus seine grosse Stärke [und damit seine Unverwundbarkeit] verdanke; aber dieses ist nicht ein verborgenes Schwert, sondern *wie in der isl. Sage von Erik dem Beredten* (*Saxo 126*) eine Zauberspeise: er solle ihre Kraftwirkung auf seine eigene Person dadurch überleiten, daß auch er von dem Zaubertränklein koste, aus dem Balderus seine Kraft schöpfe; so werde sich seine natürliche Körperkraft steigern.

In der Nacht vor dem zweiten Tage des Entscheidungskampfes verließ Hötherus das Lager, um die Stellung des Feindes auszukundschaften. Da gewahrte er, wie drei Feen [dän. Elfenmädchen, deutsch Taustreicherinnen], die dem Balderus die heimliche Speise vor Tagesanbruch zutrugen, das Lager verließen; die Spuren im Tau verrieten ihren Gang, und Hötherus fand sie in ihrem Hause. Er gab sich als Spielmann aus und entlockte zum Beweise dafür ihrer Harfe wundersame Töne [S. 112]. Die Feen hatten drei Schlangen, mit deren Geifer sie dem Balderus die stärkende Speise beim Kochen zuzurichten pflegten. Zwei von ihnen willfahrten seiner Bitte und ließen ihn von der Speise kosten, trotz der Warnung der ältesten, die in dem Spielmanne den Feind des Balderus erkannte.

Als Hötherus seinen früheren Weg auf demselben Steige, auf dem er gekommen war, zurückging, da bohrte er dem ihm begegnenden Balderus sein Schwert in die Seite und streckte ihn halbtot nieder. Als das den Kriegern verkündet wurde, da erscholl durch das ganze Lager des Hötherus lauter Siegesjubel, während die Dänen dem Lose des Balderus allgemeine

Trauer widmeten. Als Balderus fühlte, daß das Geschick ihm unabweichbar nahte, da erneute er, erregt durch die schmerzende Wunde, am folgenden Tage den Kampf; beim wildesten Toben des Kampfes ließ er sich auf einer Sänfte in die Schlacht tragen, um nicht im Zelte eines unrühmlichen Todes zu sterben. In der folgenden Nacht erschien ihm Proserpina [Hel] im Traume und verkündete ihm, daß sie des nächsten Tages in seinen Armen ruhen würde [vgl. *Baldrs Träume*]. Die Weissagung des Traumbildes war nicht eitel; denn als drei Tage vergangen waren, da ließ ihn die große Qual der Wunde sterben. Seine Leiche bestattete das Heer mit königlichem Begräbnis und setzte sie in einem aufgeschütteten Hügel bei.

Das Gerücht von dieser Grabstätte erhielt sich noch bis zu Saxos Zeit, ja man versuchte sogar einmal, den Hügel zu öffnen, in der Hoffnung, darin Schätze zu finden.

Nach Balderus Begräbnis fragte Odin Wahrsager, wie sein Sohn gerächt werden sollte. Der Finne Rostiophus [Hrossthjof] sagte, ein Sohn, den Odin mit Rinda, der Tochter eines russischen Königs zeugen sollte, wäre bestimmt, seines Bruders Balderus Ermordung zu rächen [vgl. *Vegtamslied*]. Odin machte sich nun durch einen das Gesicht verdeckenden Hut unkenntlich und erfocht für Rindas Vater als Heerführer einen Sieg. Aber als er die Jungfrau um einen Kuß bat, erhielt er eine Ohrfeige. Im nächsten Jahre kehrte er als Rosterus [Hropt] wieder, gab sich für einen Meister der Goldschmiedekunst aus, erhielt aber von Rinda abermals einen Backenstreich. Das drittemal trat er als kriegsgeübter Kämpe auf. Aber auch jetzt nicht ließ sich der harte Sinn der Jungfrau erweichen; Odin wurde von ihr so kräftig zurückgestoßen, daß er taumelnd mit dem Knie auf die Erde stieß. Da berührte er sie mit einer Baumrinde, in die Zaubersprüche eingeschnitten waren und machte sie wahnsinnig [vgl. Sk. 1_{11}: *Ygg trieb Zauberei, um Rind zu gewinnen*].

Zum viertenmal kam Odin in Mädchentracht an den Königshof als arzneikundige Wecha [= Vetka d. h. Zauberin] und wurde Dienerin der kranken Prinzessin. Wecha meinte, nur ein Trank aus Zaubersäften könnte helfen; der müsse aber so scharf zugerichtet werden, daß das Mädchen die kräftige Kur nicht aushalten könnte, wenn sie sich nicht binden ließe. Das geschah, und Odin benutzte die Gelegenheit, um das Ziel seiner Wünsche zu erreichen. Rinda gebar einen Sohn Bous [vgl. *Vol. 33, 34*]. Als Odin merkte, daß Bous kriegstüchtig und kampfeslustig wäre, ließ er ihn zu sich kommen und ermahnte ihn, der Ermordung seines Bruders Balderus zu gedenken. Bous zog mit einem russischen Heere gegen Hötherus, besiegte und tötete ihn. Jedoch auch Bous verließ die Walstatt schwer verwundet, mußte sich, auf den Schild gelegt, von seinen Mannen nach Hause tragen lassen und starb am folgenden Tage an seinen Wunden.

Eine deutliche Spur von Baldr und Höd zeigt endlich eine isl. Sage, wenngleich ebenfalls in romanhafter Umarbeitung (FAS II_{363} ff.; vgl. S. 46):

In ihr treten zwei Brüder auf, Bildr d. h. Baldr, und Wali. Bildr fällt in einer der ersten Schlachten durch die Leute Hromunds, also durch die Partei, auf deren Seite das Schwert Mistiltein ist. Auch hier rächt Wali seinen Bruder, indem er es durch Zauber dahin bringt, daß Hromund sein Schwert Mistiltein verliert, womit er Wali töten will: es versinkt in den eisigen Fluten des Wänersees. So kehrt die verhängnisvolle Waffe in die Unterwelt zurück, aus der es Hromunds Wagemut erkämpft hatte. Es war früher Eigentum des Thrain gewesen, des Königs von Walland (Totenreich), der es einst durch Zauberei erobert hatte. Als er so alt war, daß er nicht mehr kämpfen konnte, ließ er sich lebendig in einem Hügel beisetzen mit allen seinen Schätzen und seinem Schwerte Mistiltein, mit dem er 124 Männer im Holmgang überwunden hatte, ohne selbst eine einzige Wunde zu bekommen. In dessen Grabhügel drang Hromund ein, nachdem er durch einen andern — wie Hötherus durch Gevarus — davon erfahren hatte, rang mit dem Gespenste, schlug ihm den Kopf ab und nahm das Schwert Mistiltein, einen Ring und ein Halsband aus dem Hügel mit, wie Hötherus das Schwert und die Spange.

Bei Saxo ist Höd der Held und nicht Baldr; die Triebfeder der Handlung ist der Kampf um den Besitz Nannas; Baldr fällt nicht im Kreise der Götter, von Höds Mistelzweig getroffen, sondern durch das zauberhafte Schwert. Auch Heimdall wird von Loki mit seinem eigenen Schwerte getötet; Frey steht Surt beim letzten Kampfe waffenlos gegenüber, da ihm bei seiner Werbung um Gerd sein Schwert abhanden gekommen ist; Högni rühmt sich seines Todesschwertes, das in keinem Hiebe versagt und unheilbare Wunden schlägt (S. 247). Das Schwert ist ein Symbol des Lichtes; die Macht des lichten Gottes erlischt, wenn seine Waffe in die Gewalt der finsteren Mächte gelangt ist. Zwar nennt Saxo den Namen des Schwertes nicht, aber sein Name kann nur Mistiltein sein, schwerlich = Schwert der Finsternis, Nebelschwert. Wie es Hromund aus dem Hügel holt, so ruht es bei Saxo in der Höhle des Miming, es befindet sich also in der Gewalt der finsteren, winterlichen Mächte; denn Saxo kann sich den Aufenthalt Mimings nur in Finnmarken oder im nördlichsten Teile von Norwegen gedacht haben. Mit dem Schwerte gewinnen Hötherus und Hromund einen goldenen Ring (Draupni), gleichfalls ein Symbol der Sonne, und die Versuchung liegt nahe, bei dem Halsband an Friggs Kleinod zu denken. Die verwandten Schwert-

mythen machen es wahrscheinlich, daß auch Baldrs Tod durch seine eigene Waffe erfolgte, die auf irgend eine Weise in die Gewalt seines Gegners geraten war. Vielleicht ist das Schwert in Norwegen nach der Mistelpflanze genannt, die, als ein Bild fröhlichen Lebens in der öden Winterlandschaft, das Schicksal des Lichtschwertes vortrefflich symbolisierte, das den finsteren Mächten anheimfiel.

Die Art und Weise endlich, wie Hötherus seinen Nebenbuhler erschlägt, hat viel mehr Wahrscheinlichkeit für sich als der Mord in Gegenwart aller Götter. Hötherus trifft ihn allein bei Nacht und bohrt ihm das Schwert in die Seite. Bei Snorri ist Nanna das rührende Beispiel vergöttlichter Treue und duldender Liebe. Aber eine solche Untätigkeit ist dem Geiste der alten Mythen durchaus fremd. Schon ihr Name „die Wagende“ weist auf die sieghaft hervorbrechende Natur des Lichtes; so ist auch die deutsche Sinthgunt „die reisige Kämpferin“ oder „die zum Kampf Ausgehende“.

Der Baldrmythus ist einst über den ganzen Norden verbreitet gewesen, aber verschieden in Dänemark, Norwegen und Island ausgeprägt. Alle nordischen Völker von Jütland, Schonen, dem südlichen Schweden an bis Drontheim, den Färöer und Island hinauf kennen die „Baldersbraue“ (Baldrsbrá die Hundskamille, Anthemis cotula). Mit dem Sonnenauge des Tages oder mit dessen Strahlenwimpern wurde die gelbe Blumenscheibe samt dem sie umsäumenden Kranze spitzer Blütenblättchen zunächst verglichen. Der schwed. Name für die Kamille „Weißauge“, der englische für das Gänseblümchen daisy („Auge des Tages“) zeigt, daß man Baldrsbrá nicht als „Fürstenkragen“ auffassen darf. In der Bedeutung „Kragen“ ist brá nie belegt, baldr war nur ein poetisches, nie der Umgangssprache angehöriges Wort für „Fürst“, und schließlich wissen wir nichts davon, daß die an. Fürsten weiße Halskrausen trugen. Man hat also zu früh gejubelt, daß damit ein weiteres angebliches Zeugnis für die einstige Volkstümlichkeit des Gottes Baldr aus der Welt geschafft sei.

Kultstätten, an die Baldrs Verehrung sich knüpfte,

sind Baldersbrönd, Baldrshöj auf Seeland (beide von Saxo erwähnt), Balderslöf, heute Boldersleben, in Nordschleswig; Baldersnes, heute Balsnes im Drontheimer Fjord, (schon von Saxo erwähnt), Baldersholl und Basberg in Norwegen. Im Kirchspiele Lekanger am Sognefjord begrüßen den Touristen Baldersgrov, Baldersvold und Baldershagi (hagi = ein Stück Grasland).

Aus Baldershagi bei der Residenz des alten Königs Beli erfahren wir auch Näheres, wenn auch wenig Zuverlässiges, über den dem Gott Baldr gewidmeten Kultus.

In Baldrshagi war eine geweihte Stätte, und hier war ein großes Opferhaus, umgeben mit einer hohen Umzäunung. Viele Götter waren im Tempel, doch ward am meisten Baldr verehrt. Die Stelle ward so heilig gehalten, daß dort weder Menschen noch Tiere beschädigt werden durften; auch durften da nicht Männer mit Frauen zusammenkommen. Trotzdem trifft sich Fridthjof hier wiederholt mit Ingibjörg, deren Huld er höher achtet als Baldrs Zorn. Bei religiösen Festen wurden in dem Saale die Götterbilder von Frauen gesalbt, am Feuer gewärmt und mit einem Tuche getrocknet. Bei einer solchen Feier, als die Königin gerade Baldr am Feuer hatte, trat Fridthjof ein und bemerkte den kostbaren Ring an ihrer Hand, den er Ingibjörg geschenkt hatte. Er griff nach dem Ringe und zog so gewaltig, daß darüber Baldr und auch das andere Götterbild, das schon gewärmt war, ins Feuer fielen. Die Lohe schlug in beide Götter, die noch dazu vorher gesalbt waren, und von da auf das Dach, so daß das Haus in Flammen stand. Später stellte der König Baldrshagi wieder her (FAS $II_{85\,ff}$).

Loki.

Loki ist eine der interessantesten Gestalten der nordischen Mythologie, wenn nicht geradezu die interessanteste. Als der Geist, der stets verneint, treibt er innerhalb der Götterwelt sein Wesen, aber seine Nachkommenschaft ist riesisch; er ist bald Ratgeber und Helfer der Götter, bald ihr Possenreißer und Spaßmacher, schließlich aber ihr erbittertster, furchtbarster Feind, der den Weltbrand heraufbeschwört; er ist eine Art mythischer Don Juan, aber auch ein Jago; er ist schön und anmutig von Aussehen, aber böse von Gemütsart und höchst unbeständigen Wesens (Gg. 33): — wo er aber auch auftritt, überall zeigt sich seine Schlauheit und List. Seine

Doppelnatur wird anschaulich durch seine Doppelzugehörigkeit zu Göttern und Riesen erläutert. Die Frage ist berechtigt, ob eine Gestalt mit dieser Mischung von guten und bösen Eigenschaften Anspruch auf hohes Alter hat.

Bei den Skandinaviern finden sich, auch abgesehen von dem Feuerriesen Surt, deutlich Spuren einer Feuergottheit und eines Feuerkultes.

Die alles verzehrende Flamme ist in Logi personifiziert, dessen Name zu „Lohe" gehört.

Loki hat sich bei Utgarda-Loki gerühmt, daß niemand schneller zu essen vermöge als er. Aber Logi, der zum Personale der Burg gehört, also selbst ein Riese ist, erklärt sich zum Wettessen bereit. Ein großer Trog, mit Fleisch gefüllt, wird hereingebracht, und beide beginnen, jeder von einem andern Ende des Troges anfangend, zu essen. Beide essen so schnell sie können und kommen in der Mitte des Troges zusammen: Loki hat alles Fleisch verzehrt außer den Knochen, Logi aber mit dem Fleisch auch die Knochen und den Trog dazu, er hat somit die Wette gewonnen. Loki erfährt später, daß er unterliegen mußte, weil sein Gegner Logi das Wild- oder Flugfeuer gewesen war (Gg. 46).

Der Schwank ist allerdings fast ganz auf märchenhaften Zügen aufgebaut (S. 372 f.), und es ist auffallend, daß der Erzähler selbst die allegorischen Figuren und Züge deutet. Aber der Kampf, der ausgefochten wird, ist durch die elementare Verwandtschaft der Kämpfenden und zugleich durch die Ähnlichkeit ihrer Namen bedingt. Das Feuer ist das eine Mal als rohe, ungebändigte Naturkraft, d. h. als Riese, das andere Mal als die den Menschen nützliche und wohltätige Kraft, d. h. als Gott dargestellt. — Eine andere Sage zeigt, daß Logi nicht nur Personifikation der vernichtenden Naturkraft war, sondern auch der Kultur, die sich an den Gebrauch des Feuers knüpft:

Halogi, Fornjots Sohn, heißt es, sei ein Name Logis gewesen von seiner hohen Gestalt, da er ja zum Riesengeschlechte zählte. Er hatte von seiner Frau Glod zwei Töchter, Eisa und Eimyrja. Diese entführten ihm zwei Jarle auf öde Inseln, und die Inseln wurden infolge davon bewohnbar (FAS II_{383}).

Logi und Glod sind wörtlich Feuer und Glut, Eisa und Eimyrja Asche und Glutasche: ihre Entführung nach den öden Inseln bezeichnet die Einführung geordneter Zustände

und namentlich des häuslichen Herdes auf ihnen. Mag es auch Volksetymologie sein, die den Landschaftsnamen Halogaland in Norwegen von Logi ableitet, der Sinn der Sage bleibt doch, daß das Feuer das Hauswesen stiftet und erhält, daß es Helfer und Begründer der menschlichen Kultur ist.

Als Gott der freundlichen Flamme, der wohltuenden Wärme erscheint Lodur. Aber nur bei der Menschenschöpfung tritt er im Vereine mit Odin und Höni handelnd auf, sonst weiß die nordische Mythologie nichts von ihm zu erzählen. Wenn sein Name dem indischen Dämon der Sommerhitze gleich ist, so ist aus dem Dämon der sengenden Glut im Norden ein freundlicher Gott der sommerlichen Luftwärme geworden, der den Menschen Erquickung und Kräftigung gewährt. Darum verleiht er den ersten Menschen seine eigensten Gaben: Wärme, Gebärde und blühende Farbe. Aber die labende Wärme verkümmert im rauhen Norden zwischen Schnee und Eis und wird zuletzt vom flammenden Feuer verdrängt. Lodur verschwindet, und seinen Platz nimmt der feurige Loki ein. Durch förmlichen Vertrag wird seine Aufnahme in den Dreibund besiegelt, indem Odin mit ihm Blutbrüderschaft schließt (Lok. 9). Odin, Höni und Loki begegnet das Abenteuer mit Otr, dem Bruder Fafnis und Regins, sowie mit dem Riesen Thjazi; an diese drei Götter wendet sich der fär. Bauer, der seinen Sohn im Spiel an den Riesen verloren hat.

Die Deutung von Loki als „Schließer, Endiger" ist zu abstrakt und allgemein, als daß sie den ursprünglichen Sinn treffen sollte. Eine Kurzform für Lucifer mit volksetymologischer Umdeutung = Schließer anzunehmen, welchen Namen die Nordleute aus dem Munde von Angelsachsen hörten, ist wenig wahrscheinlich; denn wir wissen von einer volkstümlichen Verwendung Lucifers auf ags. Boden nichts, und eine in dieser theologischen Weise entstandene Göttergestalt hätte kaum so in den Volksglauben eindringen können, um im Volksmunde noch nach Jahrhunderten Redensarten zu hinterlassen wie die auf S. 407/8 angeführten. Isl. loki „Lohe, Feuer" ist nahe verwandt mit dem Synonymum logi. Von diesem

Appellativum loki ist der Göttername Loki ausgegangen, und es findet sich in der Tat in der ältern Gestaltung Lokis kein Zug, der sich nicht aus seiner Feuernatur verstehen ließe. So erklärt sich auch seine Doppelnatur: wie das Feuer für den Menschen ein wohltätiges, aber auch ein verheerendes Element ist, so zeigt sich auch Loki bald als wohlwollender Gott, bald als böser Dämon.

Wohltätig ist des Feuers Macht,
Wenn sie der Mensch bezähmt, bewacht . . .
Doch furchtbar wird die Himmelskraft,
Wenn sie der Fessel sich entrafft.

Lokis Eltern heißen Farbauti (der gefährliche Schläger = Blitz) und Nol oder Laufey (die Nadel [des Nadelbaumes] und das Laubblatt). Wenn der zündende Funke zwischen die trockenen Nadeln oder das dürre Laub fällt, so wird das Feuer geboren, d. h. die Nadel oder das Blatt wird die Mutter Lokis. Derjenige aber, der vor andern gefährlich schlägt, ist der Gewittergott selbst. Daher sind auch Thor und Loki stets Gefährten, wie Donner und Blitz stets zusammen sind. „Lange gehen Loki und Thor (d. h. Blitz und Donner), das Unwetter läßt nicht nach" ist eine isl. Bezeichnung für ein anhaltendes Gewitter. Wenn Lokis Gattin Sigyn, die in rührender Treue bei dem gefesselten Missetäter aushält, nicht dichterische Erfindung ist, ein Gegenstück zu der vergöttlichten Treue Nannas, so mag sie wohl die gewitterschwangere Regenwolke bezeichnen (norw. siga „sickern"). Durch die gemeinschaftliche Wirksamkeit des Blitzes und Gewitterregens werden frische und kühle Winde erzeugt; darum heißen Lokis und Sigyns Söhne Nari „der kühle" Wind und Wali „die steife Kälte". Lokis Brüder sind Byleipt, der Donnerblitz (norw. bynja lärmen, donnern) und Helblindi „finster wie die Unterwelt". Diese Auffassung von Loki als Gott des Feuers, der Hitze und des Blitzes, wird noch durch seinen andern Namen Lopt „lustige, in die Luft fahrende Flamme" bestätigt; wie Loki bei den Skalden Odins Begleiter und Gefährte ist, so heißt Odin auch Lopts Freund. Daher eignen Loki auch die Schuhe, mit denen er durch Luft und Wasser schreiten kann, ein Wolkensymbol.

Eine Reihe sprichwörtlicher oder bildlicher Redensarten sowohl in der ältern als in der neuern Zeit bestätigen Lokis Zugehörigkeit zum Feuer. Auf Island heißt noch jetzt der feurige, Schwefel dunstende Irrwisch „Lokis Dunst“, der Hundsstern „Lokis Brand“, die Späne zum Feueranzünden „Lokis Späne“. In Telemarken sagt man: „Loki gibt seinen Kindern Schläge“, wenn es im brennenden Holze stark knistert. Ein isl. Sprichwort lautete: „Alle Dinge weinen den Baldur aus der Hölle, außer der Kohle“; da Loki sich weigert, um Baldr Tränen zu vergießen, scheint „Kohle“ auf Loki als Gott des Feuers hinzudeuten. „Loki fährt über die Äcker“ sagte man, wenn auf Island ein Brand die Wiesen verheerte. In Småland pflegen Kinder, die einen Zahn verlieren, ihn ins Feuer zu werfen und dabei zu rufen: „Locke, Locke, gib mir 'nen Knochenzahn! hier hast du 'nen Goldzahn!“ oder „Locke, Locke, Ran, gib mir 'nen Knochenzahn für 'nen Goldzahn!“: der Beiname Ran „Prahlhans“ paßt gut zu dem prahlerischen Spötter. In Telemarken wirft man den „Pelz“ von der abgekochten, süßen Milch ins Feuer, damit Lockje diese Haut bekomme. Freilich läßt sich nicht immer entscheiden, ob in diesen und den folgenden, aus späterer Zeit stammenden Ausdrücken mit Locke, Lockje der Gott Loki oder dessen Ausgangspunkt, das Appellativum „Lohe“ gemeint ist. Weniger unmittelbar auf das Feuer als Lokis elementare Grundlage weisen hin: „Loki sät heute Hafer“, „Loki treibt heute seine Geißen aus“ (Jütland), wenn Dünste in der Sommerhitze auf der Erde schweben, und diese sich in einer wogenden Bewegung über der Erde halten, wie Dämpfe über einem kochenden Kessel oder stark brennendem Feuer. Zwei Pflanzen, „Rhinanthus crista galli“ und „Bartsia alpina“ heißen isl. „Beutel des Loki“ und „Bruder des Beutels Lokis“. Dän. „Loki trinkt Wasser“ ist gleich „die Sonne zieht Wasser“; bei Verwirrung des Garnes sagt man: „da bekam Loki etwas, um seine Hose mit auszubessern“, und „unter Lokis Egge gehen“ meint den Federverlust der Vögel während der Mauserzeit. Daß die sittliche Um[illegible] Lokis zum Lügner und Bösewicht auch im V[illegible]ten ist, bezeugen:

„auf Lokis Märchen hören" = Lügen glauben, und „Lokis Lüge" bedeutet einfach Lüge.

Unter den Künsten, die das germ. Altertum kannte, steht die Schmiedekunst obenan, die ohne das Feuer undenkbar ist. Auch Loki ist ursprünglich Schmied gewesen (Sk. 33):

Als Thor erfuhr, daß Loki aus Bosheit der Sif alles Haar abgeschnitten hatte, würde er ihn zermalmt haben, wenn nicht Loki geschworen hätte, mit Hilfe der Schwarzelben der Sif aus Gold neues Haar anzufertigen. Diese schufen das Haar, das Schiff Skidbladni und Odins Speer Gungni. Darauf wettete Loki mit einem Zwergenbrüderpaare, daß sie nicht drei ebenso kunstvolle Gegenstände darstellen könnten. Der eine Zwerg legte eine Schweinshaut in die Esse, und der andere sollte unaufhörlich blasen. Vergebens versuchte Loki als Fliege ihn daran zu hindern: Freys goldborstiger Eber verließ unbeschädigt die Esse. Darauf legte der Zwerg Gold ins Feuer, und abermals peinigte Loki als Fliege den am Blasebalge Beschäftigten: der Goldring Draupni wurde unversehrt aus der Esse gezogen. Zum dritten Male machten sich die Brüder an die Arbeit, und zum dritten Male quälte die Fliege den Bläser und stach ihn so heftig zwischen die Augen, daß er schnell mit der Hand zugriff, um die Fliege zu verscheuchen, dabei aber mit Blasen aufhörte: Thors Hammer war fertig, aber sein Handgriff war zu kurz geraten. Die Götter entschieden die Wette zwischen Loki und den Zwergen dahin, daß sie gewonnen hätten. Loki wollte sein Haupt lösen; da aber die Gegner nicht darauf eingingen, machte er sich mit seinen Schuhen schnell davon. Thor jedoch ergriff ihn wieder, und die Zwerge nähten Lokis Lippen zusammen, Loki aber riß den Faden aus dem Saume heraus.

Snorris Erzählung ist reich mit Märchenzügen durchwoben. Wie Loki die Zwerge bei der Arbeit in Gestalt einer Fliege stört, so sticht die Hornisse den Fuchs in den Schwanz, den er bei dem Kriege zwischen Vögeln und Tieren in die Höhe halten will, und veranlaßt dadurch die Flucht der Tiere (K. H. M. Nr. 102). Mythisch aber ist, daß sich Loki zur Herstellung der Kunstwerke der Zwerge bedient, was er nur als ihr Herr getan haben kann: er ist das personifizierte Feuer der Schmiedekunst. Auch Menglöds Burg hat er mit neun Zwergen zusammen ausgeschmückt (Fjǫlsv. 34). Er erfindet das Netz, dasselbe Werkzeug, mit dem er später von den Göttern in dem Wasserfalle gefangen wird.

Als Herr des Feuers offenbart sich auch Loki kurz vor seiner Gefangennahme (Lok. 64, 65). Nachdem er bei Ægis

Gastmahle Götter und Göttinnen geschmäht hat, weicht er endlich dem Thor, bricht jedoch, bevor er das Gelage verläßt, in die Worte aus: „Nie wieder mehr, Ægi, wirst du Bier noch ein Gastmahl bereiten: all deine Habe, die hier darinnen — sie lodere in Flammen auf, Feuer röste dir den Rücken!“

Auffällig ist Loki, der Feuergott, als Lachs im Wasser. Auch seine Verwandlung in eine Robbe und sein Beiname „Vertrauter des Walfisches“ weisen auf die Vorstellung von der Fischgestalt des Gottes und seinem Weilen im Wasser. Aber er hört dadurch nicht auf, ein Glutengott zu sein, so wenig wie der Meergott Ægi aus seinem Wassergebiete heraustritt, weil ihm die Diener Feuer und Funkenfang gehören — Nachbilder des leuchtenden Meeres, des über dem Meere lagernden Nordlichtes. Wie sich Loki sonst in eine Fliege und Stute, in einen Falken und Floh, eine Riesin und eine Magd verwandelt, so mochte er sich auf Island mit seinen lachsreichen Seen auch in das silberne Schuppenkleid des Lachses stecken; spielt doch auch bei den Färingern, bei denen die Flunder stark vertreten ist, dieser Fisch im Mythus eine Rolle (S. 252). Ein Tiermärchen, das erklären soll, warum der Lachs hinten so schmal ist, ward mit dem Göttermythus verknüpft (s. u. 410).

Odin schilt Loki, acht Winter im Innern der Erde verweilt und in Magdgestalt Kühe gemolken und Kinder geboren zu haben (Lok. 23). Wenn diese arge Beschuldigung im Kerne natursymbolische Bedeutung hat (vgl. aber S. 71), so mag Loki wohl die hervorbringende Vegetationsmacht sein, die während der acht nordischen Wintermonate als Weib unter die Erde geflüchtet ist, und, wenn diese vorüber sind, mit den unterdessen dort geborenen Kindern auf die Erde zurückkehrt; die Kühe, die Loki im Erdinnern melkt, werden als die warmen Quellen verstanden, die er von dort auch im Winter emporstrudeln läßt: so erscheint Loki als unterirdischer Erzeuger der Vegetation und des vulkanischen Feuers (vgl. S. 211). Die isl. Volkssage kennt einen Mann, der in Gestalt eines Bullen oder einer Kuh mit [illegible] hterlichem Schreien ein Kalb zur Welt brachte; man h[illegible] dumpfer Stimme

brüllen, und es schien, wie wenn er sich drunten in der Erde unter den Füßen der Menschen vernehmen lasse.

Um eine Personifizierung der inneren Erdwärme, des vulkanischen Erdfeuers, handelt es sich deutlich in dem mythischen Kerne von Lokis Gefangennahme und Fesselung: „Gebunden liegt Loki unter dem Haine der Springquellen oder Springfluten“ (Vǫl. 35), d. h. unter dem Geysir auf Island. Die Isländer sahen in den Vulkanen natürlich ein unheimliches, gefahrdrohendes Element und übertrugen die neuen Eindrücke auf ihren bisherigen Feuergott Loki. Aus der unablässigen Tätigkeit der mit Erdbeben verbundenen vulkanischen Ausbrüche, die doch ohne allgemeine Katastrophe blieben, entstand die Vorstellung eines gefesselten Feuergottes, dessen Macht nur von Zeit zu Zeit, wenn er sich gegen seine Fesseln sträubte, fühlbar wurde. Naturgemäß wurde diese Fesselung als Strafe aufgefaßt; der Bestrafte mußte irgend eine besonders schwere Schuld begangen haben, und die Rächer konnten nur Wesen sein, die stärker waren als er. So trat Loki in die Baldrsage ein. Seine Weigerung, um Baldr zu weinen, sein trotziges Brüsten Frigg gegenüber: „Ich bin schuld daran, daß du Baldr nicht mehr reiten siehst zu der Götter Sälen“ (Lok. 28) galt ursprünglich als wirklicher Grund für seine Bestrafung; aber es ist noch keine Andeutung wahrzunehmen, daß Loki an Baldrs Tötung schuld gewesen sei; der intellektuelle Urheber des Mordes ist Loki in der Dichtung erst um das Jahr 1000.

Nachdem Loki vor den ergrimmten Göttern aus Ægis Saal entflohen war, [nachdem die Götter erfahren hatten, daß Loki allein von allen Wesen, in Gestalt des Riesenweibes Thökk sich gesträubt hatte, Baldr aus Hel loszuweinen], versteckte er sich in Lachsgestalt in einem Wasserfalle. Mit dem Netze, das er selbst gefertigt (S. 408), wurde er gefangen; Thor packte ihn mit beiden Fäusten, und obwohl Loki durch diese hindurchzugleiten versuchte, blieb er doch mit dem Schwanze hängen: infolgedessen ist der Lachs hinten so schmal (vgl. S. 409). Den Gefangenen führten die Götter in eine Höhle, richteten drei große Steine in die Höhe und schlugen in jeden eine Vertiefung. Sie ergriffen Lokis Söhne, verwandelten den einen in einen Wolf, der alsbald seinen Bruder zerriß, nahmen dessen Därme und banden damit Loki auf den scharfen Kanten der drei Steine fest; die Fesseln aber wurden zu Eisen. Skadi nahm eine

giftige Schlange und befestigte sie über Lokis Antlitz, so daß das Gift auf dieses hinabtropfte. Doch Sigyn, Lokis Frau, saß neben ihm und hielt eine Schale, um das Gift aufzufangen. Sobald die Schale voll war, trug sie das Gift hinaus; inzwischen aber tropfte es auf Lokis Antlitz. Dann zerrte er so heftig an seinen Fesseln und wand sich so gewaltsam, daß die ganze Erde davon erbebte: das nennt man jetzt Erdbeben (Lok. 65; Gg. 50).

Anstoßerregend wegen ihrer widerwärtigen Greulichkeit ist die Angabe, der eine Sohn Lokis sei in einen Wolf verwandelt, der den andern Sohn zerrissen habe, und mit dessen Gedärmen sei Loki gefesselt worden. Es widerspricht auch der altgerm. Rechtsanschauung, daß für das Vergehen des Vaters die Söhne mit Leib und Leben sollten zu büßen haben. Hier liegen offenbar Mißverständnisse vor. Der aus der bewohnten Welt verstoßene und verbannte Loki muß im wilden Walde friedlos ein Wolfsleben führen. Spätere Zeit, die am Grausigen Gefallen fand, verstand den Rechtsausdruck „Wolf" für den Geächteten nicht mehr und kam so zu dieser seltsamen Vorstellung. Die harmlosen Bande werden zu festen, unzerreißbaren Ketten, wie das seidene Band, mit dem der Fenriswolf unschädlich gemacht wird; so wird auch der dünn aussehende Mistelzweig zum gefährlichen Schmerzenspfeile für Baldr (vgl. S. 239, 298).

So ward Loki aus Asgard nach Utgard verbannt und wie ein Missetäter in wildem Wald und in einsamer Öde gefesselt gelegt, bis er sich losreißen und alles Leben verschlingen wird. Der von der bewohnten Welt verstoßene Loki heißt seitdem „außerweltlich", Utgarda-Loki, Ugarthilocus, der Gott der Unterwelt (Saxo 312, 293). In der Unterwelt, bei den Trollen und Riesen, findet Thorkil, der von König Gorm ausgeschickt ist, um von ihm aus dem unzugänglichen Wald ein Orakel zu holen, den Ugarthilocus: dessen Hände und Füße sind mit ungeheuern, schweren Ketten belastet, und seine stinkenden Haare sind so lang und straff, daß sie Speerschäften gleichen (S. 374). Weder von Baldr, noch von Sigyn ist dabei die Rede, kaum auch von Skadis Schlange; denn die Schlangen, die den Besuchern ständig um die Füße gleitenund sich nachher giftspeiend auf sie stürzen, sind die

gewöhnlichen Untiere der Unterwelt. Saxos einfacherer Bericht bestätigt also, daß die älteste Vorstellung nur von einer Unschädlichmachung des gefährlichen Dämons weiß, und daß die Einfügung Lokis in den Baldrmythus späte Sagenerweiterung ist. Diese erreicht ihren Abschluß damit, daß Loki unmittelbar mit der Ermordung Baldrs in Verbindung gebracht wird; er ist es, der dem blinden Höd den Wurf des unglücklichen Geschoßes lenkt, und darum wird er jetzt gefesselt.

Auf dem ags. Gosforthkreuze ist Loki unmittelbar unter der Fesselung des Fenriswolfes mit Händen und Füßen auf Steine festgebunden abgebildet (Abbildung 10). Über ihm speit eine Schlange ihr Gift, während eine Frauengestalt, Sigyn, das treue Weib des Übeltäters, die Schale unter das Schlangenhaupt hält, um die Gifttropfen aufzufangen. Es scheint so, wie wenn Ty, der in den Rachen des Wolfes seinen Speer oder Stab gestoßen hat, mit der andern Hand Loki in den Abgrund geschleudert hat (vgl. S. 242).

Es kann daher kaum einem Zweifel unterliegen, daß Loki ursprünglich ein Dämon oder Gott des Feuers gewesen ist, und zwar in seiner letzten Ausprägung lediglich eine isl. Gestalt.

Je mehr Loki aber von der Dichtung nach seiner geistig-sittlichen Seite hin entwickelt wurde, um so mehr entfernte er sich von seiner natürlichen, mythischen Grundlage. Während Logi einfach das verzehrende Element ist und seine Personifikation nur eben angedeutet ist, erscheint Surt bereits als das dämonische, die Welt schließlich vernichtende Wesen. Loki aber ist die ethisch bestimmte, fast diabolische Persönlichkeit. Sein Anteil an den übrigen Schicksalen der Götter darf daher nicht vom mythologischen Standpunkt aus beurteilt werden.

In dem fär. Volksliede spielt Loki durchaus die Rolle eines wohltätigen, menschenfreundlichen Gottes, wenn auch seine Schlauheit gebührend hervortritt (S. 251). Seine Verbindung mit Odin — Wind und Feuer — oder mit Thor — Blitz und Donner — mag allenfalls noch durch seine elementare Natur erleichtert sein, aber in den Dichtungen tritt diese in



Fig. 10.

keiner Weise hervor. Nicht als Personifikation des warmen Frühlingswindes, sondern als der Kluge, Schlaue, der überall Rat weiß, begleitet er Thor zu Thrym. Aber der Übergang zum Bösen läßt sich schon hier erkennen, da Thor ihm mißtraut und ihn als Lügner kennzeichnet, obwohl er ihm dort die besten Dienste leistet. Er ist die Veranlassung zu Thors Fahrt nach Geirröds Wohnung. Wenn er, um sein Leben zu retten, Idun preisgibt, so bringt er sie auch wieder zurück und veranlaßt dabei den Tod Thjazis. Auch in der Sage vom riesischen Baumeister ist Loki rein ethisch aufgefaßt. Die Götter bedürfen, da Thor gerade abwesend ist, der List; der Hengst aber kann kaum witziger und besser von seiner Arbeit abgelenkt werden, als durch eine verliebte Stute. Es ist charakteristisch für Lokis Verschlagenheit, daß er auf dieses Mittel verfällt, und man kann sich das wiehernde Gelächter der Nordleute bei diesem derben Schwanke vorstellen. Seine Verderblichkeit tritt in der Sage von Sifs Haarraub hervor, wie auch der Dichter Ludwig Jacobowski in seinem Götterromane Loki betont; so will er auch Idun und Freyja den Riesen ausliefern. Wie er Geirröd verspricht, Thor machtlos in seine Gehöfte zu bringen, so ist er auch schuld daran, daß der eine von Thors Böcken lahmt und zu Boden fällt (S. 338). So spielt Loki, schadenfroh, auf Schaden sinnend und hinterlistig, den Göttern einen tückischen Streich nach dem andern, die alle darauf abzielen, die Götter für den bevorstehenden Weltkampf zu schwächen und sie wehrlos in die Hand ihrer Gegner. zu liefern, bis er endlich zum verderblichsten Streich ausholt und den unschuldigen Baldr tötet.

Loki, der den Göttern einen Possen spielt, wird selbst zum Possenreißer. Bei der Buße, die die Götter Skadi für ihren erschlagenen Vater leisten, bringt er die Götter durch einen derben Witz zum Lachen und stimmt sie sogar zur Versöhnung. Als Gaukler tritt er in der Erzählung von Utgarda-Loki auf. Er ist der Hofnarr von Asgard, der König Odin durch Klatschereien und Possen unterhält, der Böses anstiftet, wo er kann, und über dessen Verlegenheiten, in denen er heult und weint, sich alle freuen. So zeichnet ihn

die jüngste Sage, die von ihm handelt: Odin sagte dem Loki alles, was er angriff, und legte ihm oft große Aufgaben vor, die er alle löste. Loki horchte auf alles, was geschah, und sagte es Odin wieder. Da hörte er, Freyja habe von den Zwergen gegen ihre Gunst einen Halsschmuck bekommen, und er sagte es Odin. Der befahl ihm, den Schmuck zu stehlen, und wie sehr er auch vorstellte, daß das unmöglich sei, es half nichts, und Odin sagte, er dürfe nicht eher wieder kommen, als bis er den Schmuck brächte. Da ging Loki heulend fort, und alle Götter freuten sich, daß es ihm schlecht ging (S. 228). Lokis Possenhaftigkeit und Schlauheit, aber auch seine physische und sittliche Verderbtheit, bilden die Grundlage des Liedes „Lokis Wettstreit". Aber viel tiefer hat der Dichter Lokis Charakter aufgefaßt, er hat ihn zum Vertreter seiner eigenen ungläubigen, spottsüchtigen Zeit gemacht, die nichts Heiliges mehr kennt.

Auf Loki, den Dämon der Zerstörung und Widersacher der lichten Götter wurde auch der gemeingermanische Mythus vom Kampfe zwischen Licht und Finsternis übertragen und Loki so zum Gotte der Finsternis umgebildet. Loki stiehlt Freyja das Halsband (S. 228). Schon in der zweiten Hälfte des 9. Jhd. heißt Loki „Dieb des Brisingamen" (Hlg. 9), und um 975 besang Ulf, Sohn des Uggi, diesen Mythus (Hdr. 2; Sk. 8, 16):

„Der berühmte, ratgewandte Wächter des Götterpfades [des Regenbogens = Heimdall] kämpft am Alpensteine gegen Farbautis wunderschlauen Sohn [Loki]. Der mutige Sohn von acht Müttern und einer [S. 246] ist schon im Besitze der strahlenden Meerniere [des Halsbandes]." Hinter einer Meeresklippe, fern im Westen, hat Loki das gestohlene Halsband versteckt; aber Heimdall, der alle Zeit am Rande des Himmels wachende Hüter des Zuganges zum Reiche der Götter, verhalf Freyja zu ihrem Schmucke zurück; in Robbengestalt schlich er sich hinzu und kämpfte es Loki, der sich gleichfalls in eine Robbe verwandelt hatte, wieder ab.

Das Halsband ist ein Symbol der Sonne; der Morgenfrühe tritt das Dunkel des Abends gegenüber. Mit der anbrechenden Finsternis hat Loki der am Morgen erschienenen Göttin das Halsband gestohlen und es an der Klippe des westlichen Meeres verborgen, aber der Gott der Frühe bringt es der

Göttin zurück. Dieser Zweikampf ist nur ein Vorspiel, er wiederholt sich beim Weltuntergang und findet dort seinen Abschluß. Am jüngsten Tage werden Loki und Heimdall miteinander kämpfen und einer des andern Tod sein.

So war Loki sein Platz im nordischen Weltuntergangsmythus zugewiesen, und da nach germ. Glauben Feuer einmal die Welt vernichten soll, und der Feuergott an Stelle des uns unbekannten Gottes der Finsternis getreten war, den der Himmelsgott Tius-Odin bekämpfte, so entstand am Ausgange des nordischen Heidentums die Gegnerschaft zwischen Odin, dem erhaltenden Oberhaupte der Welt, und Loki, dem Zerstörer und Widersacher der bestehenden Weltordnung. In der Ökonomie des Götterdramas wird Loki so zum ersten Gegenspieler, Höd sinkt zu seinem bloßen Werkzeuge herab. Wenn aber die höllischen Mächte losbrechen, wird auch Loki seiner Bande ledig. Er selbst steuert das Schiff, das die Leute der Hel an Bord hat, und bei seinem Losbrechen tost Dampf und Flamme, schlägt die hohe Lohe gegen den Himmel selbst, und das Wasser wälzt ungeheuren Wogenschwall über Midgard. Dieses zerstörende Zusammenwirken der entfesselten Gewalten des Feuers und des Wassers stammt gewiß aus der Beobachtung eines vulkanischen Ausbruches mit seinen Begleiterscheinungen und hat die Einfügung des Feuergottes in diesen Mythus erleichtert.

Nachdem einmal der scharfe Gegensatz zwischen Loki und den Göttern ausgeprägt war und Loki die Führerstelle der Umsturzpartei eingenommen hatte, wurde er auch in noch engere Beziehung zu dieser gestellt. Darum stammt seine Gemahlin Angrboda, die Schadenbotin, jetzt aus dem Riesengeschlechte, und mit ihr zeugt Loki drei Kinder: den Fenriswolf, die Midgardsschlange und Hel (Gg. 34). Er, der „Schandfleck aller Götter und Menschen" (Gg. 33) mußte auch für die übrigen Ungeheuer verantwortlich sein, er ward ihr Vater. „Vater des Wolfes", „Vater der Hel" heißt Loki schon bei den Skalden gegen Ende des 9. Jhd. (Hlg. 8; Yt. 13; Rdr. 9; Yt. 12). Irgendwie hängen damit die Strophen eines gelehrten

Isländers aus der letzten Hälfte des 12. Jhd. von Lokis Nachkommenschaft zusammen (Hyndl. 42, 43):

Den Wolf zeugte Loki mit der wilden Angrboda, . . .
das schlimmste Scheusal war die Schlange. . . .
Es fraß Loki ein Frauenherz —
er fand's halbverkohlt in der heißen Asche —
durch das leidige Weib ward Loki schwanger:
dort stammen alle die Unholde her.

In einer bitteren Satire hat ein Dichter die ganze Schlechtigkeit und Ungläubigkeit seiner Zeit gegeißelt und zu ihrem Vertreter den alten Götterfeind und Spötter Loki gemacht. Im tiefsten Innern hofft er freilich, daß der Unglaube seiner Tage vor der Wahrheit des alten Glaubens weichen werde: die Götter werden untergehen, aber mit ihrem Untergang ein neues goldenes Zeitalter heraufführen, und diesen Glauben hält er für ebenso gut und schön wie die christliche Lehre von der Ewigkeit. So fordert er, trotz aller scheinbaren Lästerung, die er mit feiner, künstlerischer Erwägung lediglich dem Spötter Loki in den Mund legt, seine Zeitgenossen auf, dem hereinbrechenden Unglauben mit aller Macht entgegen zu arbeiten. Man darf daher die Gedanken des Gedichtes keineswegs verallgemeinern, man muß sie als wertvolle Äußerungen eines einzelnen Mannes auffassen; man darf nicht hinter jeder Schmähung einen mythologischen Kern suchen wollen, sondern man muß das ganze Gedicht als ein Zeugnis für die Art und Weise betrachten, mit der hervorragende Geister des sterbenden Heidentums ihre gute Sache zu retten und zu verteidigen suchten. Fast dramatisch mutet uns der Aufbau des Gedichtes an: wie scharfe Pfeile schleudert Loki seine Schmähungen gegen Götter und Göttinnen; dramatisch ist die Steigerung, die durch Lokis wachsenden Übermut hervorgerufen wird, bis er endlich der rohen Gewalt weicht. Aber eine „Götterkomödie in einem Akt" ist es darum noch nicht. Sicher und fest ist Loki gezeichnet, beredt, lügnerisch und feig. Selbst der harmloseste Umstand kann von einem Lügner und Ehrabschneider so dargestellt werden, daß er wie ein Unrecht,

ja wie ein Verbrechen aussieht. Loki verspottet Ty, daß er seine rechte Hand eingebüßt habe; aber er verschweigt die aufopfernde Heldentat, durch die es geschehen ist. Ebenso grundlos, ebenso halbwahr oder unwahr und nur auf Verdrehung und Übertreibung beruhend sind die anderen Schmähungen, wenn wir auch nicht immer mehr ihre Grundlage erkennen können (Lokasenna):

Ægi hat die Götter eingeladen; nur Thor ist nicht erschienen, da er sich auf einer Ostfahrt befindet. Die Bewirtung ist ausgezeichnet, und die Stimmung der Gäste darum vortrefflich. Da erscheint Loki in der Vorhalle; vergebens verlegte ihm Eldi, Ægis Diener, am Eingange den Weg und warnte ihn vor der drohenden Rache der Götter: niemand unter den geladenen Göttern und Elben sei gut auf ihn zu sprechen. Aber das reizte gerade Lokis Trotz, höhnisch erwiderte er: er werde den Asen Ärger und Unlust bringen und ihnen gründlich die Freude am goldenen Mete verderben. Er verschmäht es, sich mit einem Diener in weitern Wortwechsel einzulassen und wendet sich dem Gelage zu. Als die Götter ihn an der Tür erblicken, verstummt ihr frohes Gespräch; frostiges Schweigen zeigt, wie wenig willkommen ihnen der ungebetene Gast ist. Mit bescheidenen Worten führt sich der Heuchler ein; seine Absicht, die Götter zu schmähen, läßt er nicht merken; er bezeichnet sich als durstigen Wanderer, der, nur um einen Labetrunk bittend, die jedem Fremdlinge gern gewährte Gastfreundschaft in Anspruch nimmt. Das weitere, verletzende Schweigen der Götter reizt seinen verhaltenen Grimm, wenn er sich auch noch immer Mäßigung auferlegt: entweder solle man ihm einen Sitz anweisen oder ihn mit deutlichen Worten fortschicken. Die Götter wollen es vermeiden, die selbst dem Todfeinde gewährte Gastfreundschaft zu verletzen, nur Bragi, der wohl, wie er König Hakon in Walhall begrüßt hat [S. 284], das Amt hat, die Gäste willkommen zu heißen, schlägt ihm rundweg seine Bitte um einen Platz an der Tafel ab. Da wendet sich Loki, immer noch die Formen des Anstandes wahrend, unmittelbar an Odin und erinnert ihn an die uralte Brüderschaft und an jene Zeiten, da der Göttervater geschworen, nur mit ihm gemeinschaftlich die Freuden des Gelages genießen zu wollen. Diese Berufung ist nicht vergebens. Odin befiehlt Widar aufzustehen und Loki den Platz einzuräumen; denn von dem starken, aber schweigsamen Sohn erwartet er mit Recht stille Nachgiebigkeit. Widar erhebt sich und schenkt Loki ein. Bevor er aber trinkt, stattet er, scheinbar freundlich, den Göttern und Göttinen seinen Dank für den ihm gewährten Sitz ab, indem er ihnen zutrinkt; dann aber entsendet er seinen ersten Pfeil, indem er ausdrücklich betont, daß dieser Gruß nicht Bragi gelte. Bragi fürchtet Lokis boshaften Charakter und bietet freiwillig, aber eines Recken wenig würdig, Buße für seine Worte. Aber hat er vorher den händelsüchtigen Loki durch seine Schroffheit gereizt,

so fordert er ihn durch seine unzeitige Nachgiebigkeit nur noch mehr heraus: ein so unkriegerischer, feiger Mann, wirft ihm Loki vor, wie Bragi, werde schwerlich Überfluß an Roß und Waffen haben; während andere kämpften, ziere er die Bänke. Da legte sich Idun, Bragis Gattin, ins Mittel und beschwört ihn, sich nicht mit Loki in ein Gezänk einzulassen. Nichts wirkt auf den Streitenden verletzender, als wenn seinem Gegner zugerufen wird: laß dich nicht mit dem ein! In der Tat kommt jetzt Lokis Grimm zu voller Entladung. Aus bloßer Schmähsucht wirft er den Göttern die schandbarsten Ereignisse ihrer Vergangenheit vor, mit unfehlbarer Sicherheit weiß er bei jedem den wunden Punkt zu treffen. Die Göttinnen Idun, Gefjon, Frigg, Freyja, Skadi und Sif beschuldigt er der Buhlerei und rühmt sich bei Tys Gattin, Skadi und Sif selbst ihre Gunst genossen zu haben. Mit cynischer Offenheit prahlt er vor Skadi, sich bei dem Tod ihres Vaters besonders hervorgetan zu haben, und in dramatischer Steigerung gesteht er Frigg, daß er es gewesen sei, der Baldrs Rückkehr von Hel hintertrieben habe. Keiner von den Göttern kann sich mit Loki im Wettstreite messen; er übertrifft an Witz und Schlagfertigkeit alle, selbst Odin, den Gott der Redegewandtheit und Klugheit.

Den Höhepunkt erreicht die Handlung, als Sif, Thors keusche Gattin, Loki einen Becher Met zu trinken bietet und ihn bittet, wenigstens sie mit seinen spitzen Reden zu verschonen. Aber trotz dieses freundlichen Entgegenkommens wird sie beschuldigt, mit ihm selbst dem Gatten die Treue gebrochen zu haben. Kaum aber hat Loki den Namen des Donnerers ausgesprochen, da setzt die Peripetie ein, und jäh folgt die Katastrophe. Die Berge dröhnen, der Donnergott ist auf seinem Wagen heimgekehrt und stürmt in den Saal, um den Schändlichen endlich zum Schweigen zu bringen. Daß Thor die Lage beherrscht, zeigt sich sofort, indem er Loki „schweig', elender Wicht!" zudonnert und droht, ihm mit seinem Hammer den Mund zu schließen und die Knochen zu zerschlagen. Zwar kann Loki auch gegen ihn sich nicht der verkleinernden Spottreden enthalten, aber er hat doch offenbar Angst und Achtung vor ihm, und vor ihm allein tritt er den Rückzug an: er weiß, daß Thor auch wirklich zuhauen wird. Er verläßt Ægis Halle, doch nicht, ohne dem Gastgeber alles Unheil zu wünschen: niemals wieder solle er ein Fest veranstalten, all seine Habe solle in Flammen auflodern. Mit dieser Hindeutung auf seine eigene verderbte Natur und den Weltbrand verschwindet er.

Ull.

Ull ist der Sohn der Sif, Thors Stiefsohn. Er ist im Bogenschießen und im Schneeschuhlaufen so tüchtig, daß niemand darin mit ihm wetteifern kann. Schön ist er von Ansehen und besitzt alle Vorzüge eines Kriegsmannes; darum ist es auch gut, ihn in Zweikämpfen anzurufen (Gg. 31). Von Eibenholz wurden die Bogen gefertigt, im Eibental hat sich

Ull in der Vorzeit die hohe Halle gebaut (Grimn. 5). Er ist der Bogen-Ase, mit dieser Waffe zieht er als Jagd-Ase auf die Schneefelder und Schneeberge zur Jagd aus.

Wie die Göttin Skadi eine treffliche Bogenschützin und Schrittschuhläuferin ist, so schnallt sich Ull in Norwegen zur Winterszeit die Schneeschuhe unter oder bedient sich in Dänemark primitiver Schlittschuhe aus Renntierknochen. Die Sage berichtet, daß er ein so geschickter Zauberer gewesen ist, daß er sich zur Überschreitung der Meere eines Knochens, auf den er Zaubersprüche eingegraben,' wie eines Schiffes bediente und mit ihm eben so rasch wie mit dem Ruder die hemmende Wasserflut vor ihm überwand (Saxo 81). Unglaublich ist die Vorstellung, daß er auch seinen Schild als Fahrzeug benutzt habe. Ull wird als der Schild-Ase bezeichnet (Sk. 14), der Schild heißt auch Ulls Schiff (Sk. 46). Man sollte erwarten, daß Schneeschuhe oder Schlittschuhe Ulls Fahrzeug genannt würden. Nun aber bedeutet das gebräuchlichste nordische Wort für Schneeschuh zugleich auch „Brett, Schild". Die Annahme ist sehr wahrscheinlich, daß die dichterische Bezeichnung „Ulls Schneeschuh" in einer Gegend, wo Schneeschuhe nicht gebräuchlich waren, irrtümlich als Schild aufgefaßt, und daß dafür das gangbarere Wort für Schild eingesetzt wurde. Auch die Benennung Schild-Ase meint eigentlich den Schlittschuhgott.

Trotzdem die Edda nur diese wenigen Züge von Ull zu berichten weiß, muß er immerhin ein hoher Gott gewesen sein. Als Odin von Geirröd zwischen zwei Feuern gemartert wird, verspricht er dem Ulls Huld und die aller Götter, der zuerst ihn aus seiner qualvollen Lage befreit (Grímn. 42). Gudrun verflucht Atli bei Odins Berg und bei Ulls Ringe (Atl. 31). Auffallend groß ist die Zahl der nach Ull benannten Ortsnamen z. B. in Schweden Ullevi (Uppland und Vestmanland); in Norwegen begegnet sein Name mindestens 13 mal; zwei Gehöfte am Sognefjord heißen Ydal (Eibental).

Was Saxo von Ollerus berichtet, entspricht durchaus der hohen Stellung, die Ull im Norden eingenommen haben muß. Schon der Name läßt keinen Zweifel, daß Ollerus der mythi-

sche Ull ist; noch deutlicher spricht dafür Saxos Erzählung von den Schlittschuhen aus Knochen, auf denen Ollerus über das Meer fährt.

Nachdem Odin die Rinda überwältigt hatte, wurde er von den Göttern verstoßen, weil er den erhabenen Glanz seiner Göttlichkeit befleckt hatte. Sie nahmen ihm auch jede gewohnte Ehre und jedes Opfer und wiesen ihn ins Elend. An seine Statt wählten sie den Ollerus, nicht allein zur Nachfolge in der Herrschaft, sondern auch in der Göttlichkeit; sie gaben ihm auch den Namen Odin. Ungefähr zehn Jahre lang führte Ollerus die Leitung der Götter. Da schien endlich Odin den Göttern, die die Härte seiner Verbannung bemitleideten, genug der schweren Strafe getragen zu haben. Odin vertauschte nun wieder seine häßliche Erniedrigung mit der früheren glanzvollen Stellung. Ollerus aber ward vertrieben, er ging nach Schweden, um dort seine Verehrung weiter auszubreiten, wurde jedoch von den Dänen erschlagen (Saxo 81/82).

Von einem anderen Zauberer, der ebenfalls einen an Odin erinnernden Namen, Mitothin trägt, und von einer zweiten Verbannung Odins weiß abermals Saxo zu erzählen:

Frigg hatte von der goldenen Bildsäule ihres Gemahls Gold entwendet und war ihm untreu geworden. So zweimal von der Gattin mit Unbill behandelt, ging Odin freiwillig in die Verbannung. Während seiner Abwesenheit machte sich ein gewisser Mitothin, angesehen durch seine Zaubereien, zum Gott. Als aber Odin zu Reich und Gemahlin zurückkehrte, war es für ihn mit seiner Zauberei zu Ende. Er entfloh nach Finnland und wurde getötet. Odin aber erlangte seinen früheren Ruhm fleckenlos wieder und zerstreute die Zauberer wie eine dunkle Wolke durch den Glanz seiner göttlichen Majestät (Saxo 25, 26).

Mitothin ist kein Eigenname, sondern ist mitođinn = aisl. mjǫtuđr der Richter, die Entscheidung bestimmende, also eine Bezeichnung für einen Gott, höchst wahrscheinlich für Ull.

Die Geschichte von Odins zeitweiliger Verdrängung durch Ollerus-Ull oder Mitothin wird gewöhnlich als ein Jahreszeitenmythus erklärt. Der Winter ist der Tod des Naturlebens. Odin der Todesgott ist auch Wintergott. In Ull, der Odins Sohn genannt wird, ist diese Eigenschaft zum selbständigen Gotte entwickelt worden. Sein Name wird als der Herrliche, Majestätische gedeutet. Weil man sich den Wintergott im hohen Norden heimisch dachte, da wo die Finnen oder Lappen hausten, tritt Ull wie Skadi ganz in der äußern Erscheinung

von Finnen auf. Schon Tacitus berichtet von den Finnen, daß ihre einzige Hoffnung auf den Pfeilen beruht, die sie aus Mangel an Eisen mit Knochen spitzen, und daß die Jagd Männer wie Weiber ernährt (Germ. 46). Darum übt Ull das Weidwerk, und ist wie Skadi in der Kunst des Bogenschießens und Schneeschuhlaufens ausgezeichnet, die wir als speziell finnische Fertigkeiten seit alters her kennen. Von der Anwendung der Schritt- oder Schneeschuhe haben die Skridifinnen allein ihren Namen, und ohne die Erfindung dieses Gerätes, das über den Schnee des langen Winters hinweg den Finnen zu ihrer Nahrung verhalf, scheint eine Existenz für sie in ihren Regionen kaum möglich. Von ihnen lernten die Nordleute die Benützung des Skis kennen, dessen sie sich bei der Jagd bedienten. Die Finnen galten aber auch für außerordentlich zauberkundig. Auch Mitothin ist ein Zauberer, wie seine Verehrer „Zauberer“ (= Sitones, Tac. Germ. 40) genannt wurden, und er muß nach Finnland fliehen, wo alles Zauberwesen heimisch war. Ebenso ist Ollerus in der Zauberkunst erfahren und fährt auf einem Knochen, über den er Zauberformeln spricht, wie in einem Schiffe über das Meer.

Widar.

Widar nennt man den schweigsamen Asen. Er besitzt einen dicken Schuh und ist beinah so stark wie Thor. In allen Gefahren setzen die Götter großes Vertrauen auf ihn (Gg. 29). Die Skalden bezeichnen ihn als den schweigsamen Asen, Besitzer des Eisenschuhs, Feind und Töter des Fenriswolfes, Rächer der Götter, Bewohner und Erben der väterlichen Wohnungen, Odins Sohn, der Asen Bruder (Sk. 11). Seine Mutter ist die Riesin Grid. Bei ihr kehrt Thor auf dem Wege zu Geirröd ein, und diese leiht ihm ihren Gürtel, ihre Eisenhandschuhe und ihren Stab.

Die Alliteration mit Vóđenn zeigt, daß die Verbindung zwischen beiden Göttern spätestens ins 8. Jahrh. fallen muß. Bei Ægis Gastmahle befiehlt Odin dem Widar aufzustehen und Loki den Platz einzuräumen. Er allein wird von Loki nicht gelästert. All sein Sinnen beherrscht nur der eine Gedanke, den Vater zu rächen; darum ist er der schweigsame Ase. Die Volkssage verweilt gern bei der Schilderung der über-

großen Blödigkeit, in der die Helden ihre Jugendjahre verleben; oft verunstaltet ein Fehler die Kindheit und erste Jugend, aber aus dem Dunkel tritt dann plötzlich die leuchtende Erscheinung, gleichsam die zurückgehaltene Kraft hervor. Untätig und verachtet lebt der Heldenjüngling am Küchenherd oder im Stalle, aus dessen Schmutz er hernach bei dem rechten Anlasse hervortritt. Im stillen Gehölz, in der schweigsamen Heide Widi, unberührt vom Leben der Menschen, tummelt er jugendlich frisch sein Roß, bis die große Stunde ihn zur Vaterrache ruft (Grímn. 17). Dann eilt der gewaltige Held herbei, wenn Odin von Fenri verschlungen ist; er stößt die Klinge dem riesischen Ungeheuer ins Herz und rächt so den Vater (Vǫl. 54). Ausführlicher erzählt Snorri den Hergang:

Wenn der Wolf Odin verschlungen hat, eilt Widar herbei und tritt mit einem Fuße dem Wolfe in den Unterkiefer. Er besitzt nämlich den Schuh, zu dem das Leder alle Zeit zuvor gesammelt ist, und zwar aus den Flicken, die die Menschen vor den Zehen und an der Ferse aus ihren Schuhen schneiden, und darum soll ein jeder, der gewillt ist, den Asen zu Hilfe zu kommen, diese Flicken fortwerfen. Mit der einen Hand nun faßt Widar den Oberkiefer des Wolfes und reißt ihm den Rachen entzwei, und dadurch findet der Wolf seinen Tod (G. 51).

Das Rechtsbewußtsein der Nordleute forderte, daß die Ermordung des Unschuldigen gerächt würde. Darum herrscht auch Widar mit Wali zusammen im Wohnsitze der Götter, wenn Surts Lohen erlöschen (Vafþ. 51; Gg. 53): der Rächer Odins mit dem Rächer Baldrs. Sein Name würde als „der Krieger aus Widi, dem Waldlande, der mit Buschwerk und hohem Gras bewachsenen Heide“ guten Sinn geben, wenn nicht das Versmaß langes i verlangte. Ahd. Wîtheri ist der weithin Heerende, einer, der weithin Heerfahrten unternimmt oder auch der gewaltige Held, der Weitherrschende. Widar, Wîtheri ist ein altes Beiwort Wodans, denn es ist durch den Stabreim mit ihm gebunden, für eine bestimmte Eigenschaft des Gottes (vgl. etwa Odins Namen Widförul, der Weitumherschweifende), aus der dann im Norden eine besondere Gottheit erwuchs, die rein dichterisch gestaltet und ausgeschmückt wurde.

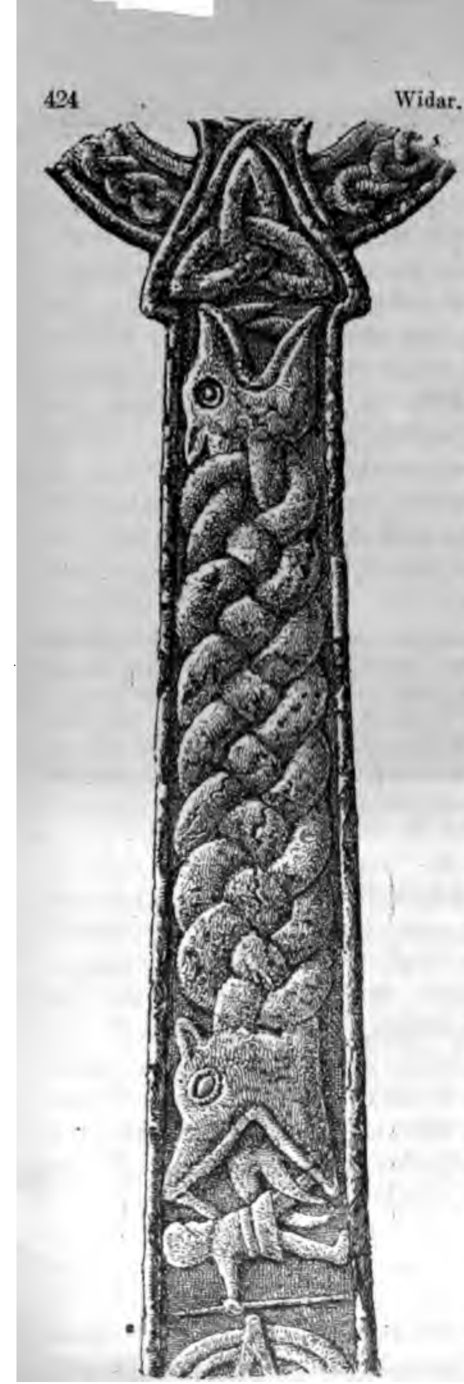


Fig. 11.

In den Liedern findet sich keine Erwähnung von Widars Schuh; nur Snorri kennt ihn als dicken, eisernen oder von den Abgängen menschlichen Schuhwerkes gefertigten Schuh. Die Bemerkung, es sei verdienstlich, diese Lederflecke beiseite zu werfen, da sie für Widars Schuh verbraucht würden, ist ein sehr junger, unmythischer Einfall. Fenri hatte Tys Hand, die ihm dieser in den Rachen gesteckt hatte, abgebissen. Ließ man Widar seinen Fuß in den Rachen des Untieres setzen, so mußte natürlich sein Fuß geschützt werden. Die Überlieferung selbst tut dies mit verschiedenen Mitteln, bald mit Eisen, bald mit dick übereinander genähten Lederstreifen.

Auf der Ostseite des Gosforthkreuzes sieht man ein Ungetüm mit Schlangenleib und je einem Wolfskopfe zu beiden Enden des Schlangenleibes (Abbildung 11). Vor dem Tiere steht ein Mann, der in der rechten Hand einen Speer hält, während die linke den Oberkiefer des Wolfes emporzieht. Der linke Fuß

des Mannes steht auf dem Unterkiefer des Wolfrachens. Das ist deutlich Widars Kampf mit dem Fenriswolfe.

Weit unsicherer ist es, ob die Darstellung auf einem Granitblocke einer Kirche in Dänemark (Lime, Salling) den heidnischen Mythus in christlicher Auffassung zeigt (Abbildung 12).

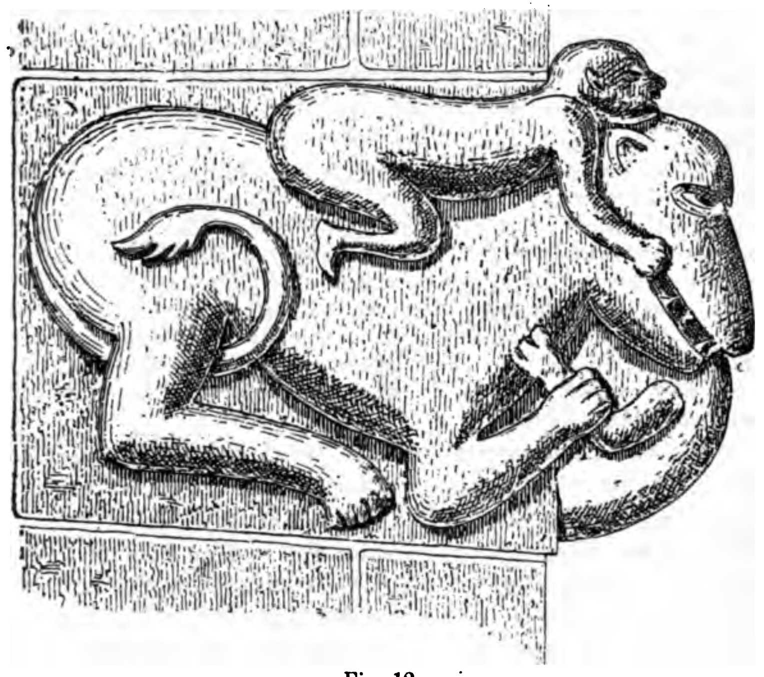


Fig. 12.

Der geringe Raum gestattete dem Künstler nicht, Widar vor dem Wolfe anzubringen, wie es auf dem Gosforthkreuze der Fall ist. Darum wurde von der Rolle abgesehen, die der Schuh spielt, und Widar wurde dargestellt, liegend auf dem Rücken des Fenriswolfes. Dafür zeigt der Künstler, wie das Ungeheuer Odin verschlingt; es hat den Kopf des höchsten Gottes bereits mit den Zähnen zermalmt, aber es hält ihn noch an den Armen fest. Der den Weltuntergang überlebende Gott, der in der neuen und besseren Welt das

Regiment führt, ist ein passendes Symbol für den allmächtigen Herrn, der Sünde und Tod überwand und nun als Herrscher neben dem Vater thront.

Bragi.

Odin hat den Dichtermet erworben und teilt davon denen mit, die dichten können. Die Skaldschaft heißt Odins Fund und Gabe, Odin gibt dem Sänger Dichtkunst. Aber neben ihm erscheint in der Reihe der Asen noch ein anderer, Bragi.

Er ist ausgezeichnet durch Weisheit, besonders aber durch Redeklugheit und Sprachgewandheit. Aber am meisten jedoch ist er in der Dichtkunst erfahren, und daher wird die Dichtkunst nach ihm „bragr" genannt, und nach seinem Namen ist „bragr" der Männer oder „bragr" der Frauen genannt, wer von den Männern oder Frauen sich vor andern durch dichterische Begabung hervortut (Gg. 26). Bragi ist der erste Liederschmied und der Skalden Bester (Grímn. 44), Runen sind auf seine Zunge geritzt (Sigrdr. 16), d. h. er zeichnet sich durch Liederweisheit aus. Er ist Iduns Gemahl, und ist der Alte, der langbärtige Ase, Odins, des Langbarts Sohn (Sk. 10).

Mit der Greisengestalt Bragis hängt sichtlich zusammen, daß ihm als Gattin Idun zugesellt wird; bei ihrem Verschwinden werden die Götter alt und grau, bis sie zurückgebracht ist. Bragi, der Sängerahn mit langem Bart und dem Rohrstab, durfte dieses verjährten Aussehens auch in seiner höheren Stellung nicht entkleidet werden, aber die Verbindung mit Idun wahrte seinem Alter Kraft und Jugendfrische. An ihrem Hauptmythus, dem Raube durch den Riesen Thjazi, ist er weiter nicht beteiligt. Mit dem Ausdrucke „Bragis Weib", kann nur Idun gemeint sein (Grettis S. 66_9). Beide Gatten treten zusammen bei Ægis Gastmahl auf:

Da Bragi Lokis boshaften Charakter kennt, verweigert er dem Aufnahme begehrenden Loki Stätte und Sitz beim Trunk. Als aber Loki dennoch von Odin zugelassen wird und von seinem Heilrufe an die Götter den einen Asen Bragi, der drinn auf den Bänken sitze, ausnimmt, bietet ihm Bragi als Buße Roß und Ring und ein Schwert. Loki aber, ohnehin durch Bragis schroffe Absage gereizt, faßt tückisch seine Versöhnlichkeit und Nachgiebigkeit als Angst und Feigheit auf: von allen Asen und Elben meide er am meisten die Gefahr und scheue den Schuß. Als Bragi auf-

braust und droht: wenn sie hier nicht an heiliger Stätte wären, würde er Loki längst das Haupt abgeschlagen haben, höhnt ihn Loki weiter: „Im Sessel bist kühn du, doch säumig zur Tat, du Bänkelungerer". Vermittelnd greift Idun ein: sie will Bragi, den bierberauschten, beschwichtigen, daß nicht Zorn entzünde den Kampf. Sie beschwört ihn bei ihren gemeinsamen Kindern und allen ihren Pflegesöhnen, Loki nicht weiter zu lästern (Lok. 16).

Der Dichter kennt also Kinder, die aus der Ehe Bragis mit Idun entsprossen sind. Die Adoptivsöhne Bragis aber sind eine besondere Klasse der Einherjer, die in Walhall eingegangenen Skalden. Nach späterem Glauben mag Bragi diejenigen Einherjer für sich in Anspruch genommen haben, die sich bei Lebzeiten der Dichtkunst geweiht hatten.

Ob und wieweit der von Loki erhobene Vorwurf der Feigheit berechtigt ist, wissen wir nicht. Vermutlich wußte man vom Dichtergotte keine Heldentat, keine Teilnahme an Kriegen zu erzählen; sein Mut und seine Tapferkeit wurden in den Göttermythen nirgends hervorgehoben. Vielleicht liegen Züge aus dem Leben zu grunde. Als Egil den Zorn Eiriks Blutaxt auf sich geladen hatte, ward ihm geraten, zu tun wie einst Bragi Boddason, der, in den Zorn des Schwedenkönigs Björn gefallen, zu dessen Lobe über Nacht ein zwanzigstrophiges Preislied dichtete und dafür sein Haupt erhielt; Egil folgte diesem Beispiele sofort durch Abfassung seines berühmten Liedes „Hauptlösung". Es ist möglich, daß dem Dichter solche Ereignisse des wirklichen Lebens vorgeschwebt haben; er legte sie Loki in den Mund, der auch den harmlosesten Vorfall zu verzerren und zu schwärzen weiß. Der Skalde vollends, der aus seinem eigenen Schatze Roß und Ring verschenkt, der also, statt Gaben zu empfangen, solche austeilt, noch dazu aus seinen eigenen Mitteln, muß dem Nordländer viel Spaß gemacht haben.

Das erste Kapitel der Skáldskaparmál (d. h. Poetik), die sogenannten Erzählungen Bragis, ist ein Dialog zwischen Bragi und Ægi.

Odin hat den Meergott zu einem Gastmahle eingeladen; am Abend, als das Trinken beginnen sollte, ließ er Schwerter in die Halle tragen, die waren so glänzend, daß ein Schein davon ausging, und es keiner

andern Beleuchtung bedurfte. Die Wände waren mit schönen Schilden bedeckt. Die Götter setzten sich auf ihre Hochsitze. Bragi war Ägis Nachbar, und während sie tranken, tauschten sie Gespräche. Bragi erzählte dem Herrscher des Meeres verschiedene Begebenheiten, die sich vordem bei den Göttern zugetragen hatten, von Iduns Raub, dem Ursprunge der Skaldenkunst, von Odin und Gunnlöd.

Man könnte annehmen, dadurch, daß Snorri Bragi selbst den Bericht von Idun und Loki in den Mund legt, sei dessen Anteil an dem Mythus geschwunden, aber dieser ist fremden Ursprunges und von den Nordleuten ausgebildet, ohne daß Bragi dabei eine Rolle zugedacht ist (s. u. Idun).

Als Dichter und Sprecher der Götter tritt Bragi auch in den Skaldenliedern des zehnten Jahrhunderts auf, die den Empfang gefallener norwegischer Könige in Walhall feiern. Er hat dort neben Odin seinen Raum und führt mit ihm ein Gespräch über die Herankunft des Heldenkönigs, vor dem es kracht und tost, wie wenn Baldr zurückkäme (S. 282). Mit Hermod geht er in Odins Auftrage Hakon dem Guten in Walhall entgegen und spricht als Wortführer den feierlichen Willkomm aus: Aller Einherjer Frieden sollst du haben, empfange du Bier bei den Asen (S. 284).

Etwas später als die beiden Ehrenlieder auf den Schlachttod norwegischer Fürsten (935, 951) ist das Zeugnis Egils (um 975): der Dichtermet wird als der mit Freuden begrüßte Fund der Asen bezeichnet, der in uralter Zeit aus der Riesenwelt getragen wurde, als der fehllose Bragi im Bette lebendig wurde (Snt. 2, 3). Die Erzeugung Bragis wird also, wenn die Übersetzung richtig ist, mit der Erlangung des Dichtermetes in Verbindung gesetzt: der Dichtergott wird der Sohn Odins und der den Dichtermet hütenden Gunnlöd genannt; bei ihr, im Riesenreiche ruhte Odin, als er den Met erlangte.

Die feierlichen Becher, die sich an das Erbbier anschlossen oder am Julabende für das neue Jahr geleert wurden, hießen bragarfull „Becher des Fürsten“, nicht Bragafull „Bragibecher“, haben also mit dem Dichtergotte nichts zu tun.

Bragi ist eine der jüngsten Gestalten des nordischen Götterhimmels. Er ist weder ein altgermanischer, noch ein volkstümlicher nordischer Dichtergott, er ist von den nordi-

ıen Dichtern der Wikingerzeit zuerst gebildet. Sein Name ıeint eine Ableitung von an. bragr „Dichtung, Dichtkunst" ain. brâhma Zauberkunst) zu sein, nicht von bragr „Bester, ›rnehmster". Er ist vielleicht sogar lediglich ein verkörperter ensch, ein zu den Göttern versetzter Dichterheros. Bragi, r Dichter der Götter und in deren Dienste, geht Odin wie n Hofskalde einem irdischen Fürsten zur Seite. Mit gutem runde hat man daher in ihm den zum Range des Gottes er Skaldenpoesie erhobenen norwegischen Dichter Bragi den lten, Sohn des Boddi, gesehen. Der zufällige Gleichklang des sten, schwachen Ansatzes der vergöttlichten Poesie mit em ältesten geschichtlich bezeugten norwegischen Skalden ıag die Veranlassung gewesen sein, dem schattenhaften Umsse Fleisch und Blut zu verleihen. Zwar ist die Echtheit er unter dem Namen des Skalden Bragi Boddason übereferten Lieder angefochten, aber unbefangene Beurteilung ann an der Existenz dieses Mannes keinen Zweifel hegen: r wirkte in der ersten Hälfte des 9. Jahrhunderts. Es ist eschichtliche Tatsache, daß er, um dem Zorne des Schwedenönigs zu entgehen, ein Preislied auf diesen dichtete und darch sein Haupt rettete, und der dem Gotte Bragi von Loki machte Vorwurf der Feigheit wird dadurch verständlich . 426). Obwohl Bragi ausdrücklich zu den Asen gerechnet rd, hat er es doch nicht weiter als zum Hofskalden beim ötterschmause und Begrüßer der Gäste gebracht. Er ist ein ›rbild des Skaldentums an den nordischen Höfen, aber kein alde leitet seine Begabung und Begeisterung von ihm her; der reichen Fülle skaldischer Benennungen und Umschreingen der Dichtkunst wird Bragi mit keinem Worte berührt, ndern immer ist Odin unmittelbar der Urheber und Geber. er der geschichtlich beurkundete Skald Bragi ist schon ih in Sage und Dichtung verwoben, und der Übergang des enschen zum Gotte mag in folgender Sage angedeutet sein:

Als Bragi der Alte spät abends durch einen Wald zu Wagen zog, lete ihn ein Trollweib an und fragte, wer da führe. Bragi antwortete t einem rätselartigen Verse, der sechs dichterische Bezeichnungen für en Skalden enthält, darunter vier, die auf Odin als den Urquell alles

dichterischen Geistes und Vermögens zurückgehen. Schließlich gibt Bragi selbst die Lösung, indem er sagt: Was ist das sonst, wenn nicht ein Skald? (Sk. 51).

Die Göttinnen.

Frigg.

Alle germanischen Stämme haben eine weibliche Göttin Frija verehrt, d. h. die Geliebte oder die Gemahlin des höchsten Gottes, des leuchtenden Himmelsherrn Tius. Es ist früher gezeigt worden, daß dieser uralte Germanengott als Ty im Norden nicht nur Kriegsgott gewesen ist, sondern auch Thinggott und Herrscher des lichten Tages und Himmels, der an der Spitze des Götterstaates stand, bevor ihn Wodan-Odin verdrängte. Die Gemahlin des Tius als Gottes des alles überwölbenden und bedeckenden Himmels war die Erde, als Gottes des lichten Tages die Sonne. Wenn nun der Norden keine Gattin des Ty mehr kennt, so liegt auch hier der Schluß nahe, daß er diese an Odin hat abtreten müssen.

Nur unter dieser Voraussetzung wird der Vorwurf der Buhlerei verständlich, der ihr wiederholt gemacht wird. Auch von ihr wie von Freyja wird der Halsband-Mythus erzählt. Sie bemächtigte sich durch einige Schmiede des Goldes, mit dem eine dem Odin geweihte Bildsäule über und über geschmückt war, und als Odin die Schmiede hatte aufhängen und die Statue wieder künstlich aufrichten lassen, gab sie sich einem Diener hin, um durch List nach Zerstörung der Bildsäule zu dem Golde zu gelangen und sich mit ihm zu schmücken (Saxo 25). Auch hier wird wie bei Freyja das Gold auf die Sonne zu deuten sein; die Schmiede entsprechen den Zwergen, die das Goldhalsband Brisingamen verfertigt haben und es Freyja erst überlassen, nachdem sie jedem von ihnen eine Nacht gewährt hat (S. 228).

Als Frigg bei Ægis Gelage zwischen Odin und Loki vermitteln will, herrscht sie Loki an: „Schweige du, Frigg, Fjörgyns Geliebte!“ (Lok. 26). Fjörgynn ist aber einer der Beinamen des uralten großen Volksgottes und bedeutet vermutlich

den auf den Bergen thronenden Donnergott (S. 335). Ihre Verbindung mit Odin, der sie dem ersten Gatten entrissen hatte, konnte wohl als ein zweideutiges Verhältnis von dem alles entstellenden und verdrehenden Loki hingestellt werden und es dem Lästerer gestatten, es mit ihrer Männersucht in Verbindung zu bringen. „Du Metze, schilt Loki sie weiter, warst immer männertoll: den Wili und We hast Du in der Urzeit beide in den Arm genommen.“ Der damit berührte Mythus wird durch Snorris Bericht bestätigt: Odins Brüder Wile und We, die während seiner Abwesenheit sein Reich verwalteten, hätten einmal, als er zu lange ausblieb und auf seine Rückkehr nicht mehr zu rechnen war, sein ganzes Erbe unter sich geteilt, die Frigg aber gemeinschaftlich zur Frau behalten, bis er kurz darauf sich wieder eingestellt und sie selbst wieder als Frau angenommen habe (Yngl. S. 3). Hier ist von der Gewinnung des Schmuckes nicht die Rede.

Als Mutter des Lichtgottes Baldr muß Frigg selbst eine Lichtgöttin sein. Sie beweint das Unglück, das die Bewohner von Walhall durch Baldrs Tod getroffen hat, sie nimmt allen Wesen den Eid ab, daß sie Baldr nicht schaden sollen, sie entsendet den Hermod zu Hel, sie bittet die tote Natur, um Baldr zu weinen, ihr schickt Nanna ein Kopftuch, das Abzeichen der Hausfrau, aus der Unterwelt. In der ergreifenden Schilderung der klagenden und zur Klage auffordernden Göttermutter hat der Norden selbständig ein würdiges Gegenstück zu den Wehklagen der Thetis und ihrer Nymphen um den toten Achilleus oder der Maria um den gekreuzigten Heiland geschaffen.

Als Sonnengöttin wohnt sie in Fensalir (den Meersälen); in der Tiefe des Meeres geht die Sonne am Abend zur Ruhe, wie der Wanderer in seinem Hause (Vǫl. 34). Mit der vielkundigen Erzählerin Saga-Frigg, der im Wasser widerscheinenden Sonne, trinkt Odin täglich aus goldenen Geschirren in Sökkwabek (Grímn. 7; Gg. 35). Als Sonne, die segnend und befruchtend auf das Erden- und Menschenleben wirkt, ist Frigg die Göttin der Liebe und Ehe. Wie Odin der Erreger jeden Geistes und des kriegerischen insbesondere, so

ist Frigg die Spenderin des Ehesegens und die Schutzgöttin der Liebe überhaupt. Wie Odin Schöpfer und Erhalter des Weltganzen ist, so erscheint Frigg „die Herrscherin der Asen und Asinnen" (Sk. 19) als die umsichtige Götter- und Weltenmutter, die an Odins Seite für den großen Haushalt des Alls sorgt. Sie sitzt neben Odin auf der Hausbank und schaut auf die Welt herab, gleich der Hausfrau, die das Treiben im Hofe beobachtet (Grímn.) und kommt mit ihm zum Göttermahle. Mit Schleiertuch und Spinnrocken erscheint sie selbst als Hausfrau. Sie ist der künftigen Dinge kundig, obwohl sie keine Weissagungen ausspricht (Lok. 29; Gg. 20), darum berät sich Odin mit ihr, als er sich mit Wafthrudni im Weisheitskampfe messen will. Mit weiblicher Schlauheit siegt sie über Odin, indem sie seinem Lieblinge Geirröd schadet, ihrem eigenen, Agnar hilft (321). König Reri, einer der Ahnherren des Wölsungengeschlechtes und seine Frau bitten die Götter um Nachkommenschaft. Frigg erhört ihre Bitten und ebenso Odin, um was sie baten. Er sendet seine Walküre, Frigg gibt ihr den fruchtbar machenden Apfel in die Hand und heißt sie den dem Könige bringen. In Gestalt einer Krähe fliegt Odins Maid zu dem Hügel, worauf der König sitzt, und läßt den Apfel in seinen Schoß fallen, den er seiner Gemahlin nach Hause bringt und zu essen gibt. Die Königin aber gebiert den Wölsung (Vǫls. S. 1; vgl. K. H. M. Nr. 47, 53 und Iduns Äpfel). Wie Freyja hilft sie Müttern in schwerer Stunde (Oddr. 8), einmal wird ihr auch Freyjas Falkenkleid beigelegt (Sk. 19)). Für Friggs Wesen und die Äußerungen ihrer Macht sind die Personifikationen von Bedeutung, die Frigg als göttliche Dienerinnen beigegeben sind (Gg. 35):

Fulla, die Göttin der Fülle, des Reichtums, die in Deutschland ihr als Schwester beigegeben war (II. Merseburger Zauberspruch), erscheint belebter und selbständiger als die übrigen. Sie, die noch Jungfrau ist mit losem Haar und goldenem Kopfbande, dem Schmucke des Mädchenstandes, ist Friggs Vertraute und in die heimlichen Pläne der Herrin eingeweiht. Ein Skaldenvers umschreibt, auf ihr goldenes Haarband anspielend, das Gold als Sonne von Fullas Stirne (Sk. 30, 34). Frigg sendet sie zu Geirröd und läßt ihm sagen, er möchte sich vor den Hexenkünsten eines Zauberers in Acht nehmen; darum wird Odin, als er unter dem Namen Grimni zu

dem Könige kommt, grausam gefoltert. Wenn ihr Nanna aus der Unterwelt den goldenen Fingerring zuschickt, so deutet das vielleicht an, worauf sich Friggs vertrauliche Beratung mit ihr bezieht. Sie trägt außerdem Friggs Truhe und bewahrt ihr Schuhzeug. Der Schuh wurde im Norden bei Adoptionen und Legitimationen angewandt. Das Rechtssymbol würde für die Gemahlin des großen Gottes, der über das Recht waltet, gut passen.

Von den übrigen Dienerinnen verdienen nur drei Beachtung: War hört auf die Eide, Ṣyn ist bei den Thingversammlungen zur Schützerin bestellt. War wird einmal gelegentlich erwähnt: Thrym heißt den Thorshammer auf die Knie der vermeintlichen Braut legen: „Weihet uns zusammen mit Wars Hand" (Thrymskv. 30). Die über Treue und Eid wachende, wie die den Rechtsgang hütende Dienerin weisen abermals auf Friggs alte Verbindung mit dem Thinggotte Tius hin. In Eir der „Hilfreichen" hat die Heilkunst der Frauen eine göttliche Vertreterin gefunden (vgl. Fjǫlsv. 36, 38).

Die Pflanze Orchis maculata, die zum Liebeszauber dient, heißt noch heute auf Island „Gras der Frigg", in Norwegen aber Mariengras. Umgekehrt heißt das Sternbild Orionsgürtel, „Marienrocken" (D.), „Rocken", „Spindel" der Frigg (S.). Frigg erscheint also als Liebesgöttin und als eine spinnende und webende Göttin; sie führte wahrscheinlich ebenso die Aufsicht über den Fleiß der spinnenden Frauen, wie Holda und Berchta in Deutschland. Wie Fulla Friggs Schmuckkästchen verwahrt, so hat Maria in Schweden eine „Schlüsselmagd" bei sich; auch der Marienkäfer (Coccinella) hat von ihr diesen Namen „Jungfrau Marias Schlüsselmagd". In der Nacht vom Donnerstage zum Freitage muß in Schweden jedes Spinnrad ruhen, denn dann spinnen der Gott Thor und Frigge. Aber darunter sind vielleicht nicht der Asen-Thor und Odins Gemahlin, sondern der Person gewordene Donnerstag und Freitag (Thors-Fredag) zu verstehen, wie in Oberdeutschland der Donnerstag (Pfinztag) zu einem mythischen Wesen, die Pfinze, geworden ist.

Hel.

Die Unterwelts- und Totengöttin Hel, „die Verhehlende, Verhüllende", ist die Personifikation des Grabes, die persönlich aufgefaßte Hölle. Gemeingermanisch ist die Vorstellung einer Schattenwelt, halja, deutsch Hölle, der alle Gestorbenen

zukamen. Im Norden entwickelte sich aus der örtlichen hel die persönliche Hel, und weil der Tod der Vernichter des Lebens ist, ward Hel zur bösen Sippe Lokis gerechnet, die von Odin in die finstere, kalte Nebelwelt geschleudert wurde (Gg. 34). Noch vereinzelte Angaben wissen, daß ihr ursprünglich alle Toten eigen waren. Als aber später die Waffentoten in Walhalls Wonnen eingingen, die Ertrunkenen bei Ran gastliche Aufnahme fanden, mußte sich Hel mit denen begnügen, die an Krankheit und Alter starben. Christlich ist die Vorstellung, daß die Bösen zur Hel kommen und von dort nach Niflheim, unten in der neunten Welt (Gg. 3), sowie daß Hel unter der einen Wurzel der Yggdrasilesche wohnt (Grímn. 31); denn in christlichen Darstellungen des Mittelalters reicht die Wurzel des Kreuzes und des Lebensbaumes in das Totenreich in der Unterwelt hinab.

Wie jung Hel als Göttin ist, geht daraus hervor, daß kein Mythus von ihr zu erzählen weiß. Was von ihr berichtet wird, ganz besonders die allegorische Ausstattung ihres Hofes, ist jung und sucht unter christlicher Beeinflussung die finsteren Züge der Göttin, ihre Unersättlichkeit und Gier nach neuen Opfern zu erklären:

In Niflheim hat Hel eine große Wohnstätte, und die Wälle sind überaus hoch und die Tore weit. Eljudni (*Mühe und Plage*) heißt ihr Saal, *Hunger* ihr Tisch, *Mangel* ihr Messer, *Faullenzer* ihr Knecht, *Trägheit* ihre Magd, *fallendes Unheil* ihr Tor, *Geduldermüder* die Schwelle, die hineinführt, *Krankenbett* ihr Bett, *bleiches Unglück* das Bettuch oder der Vorhang. Sie ist zur Hälfte schwarz, zur Hälfte fleischfarben, so daß sie leicht zu erkennen ist: mit ihrem herabhängenden Kopfe sieht sie recht grimmig aus (Gg. 34).

M ä d c h e n d e r H e l erscheinen den Sterbenden, wie Hel dem Baldr vor seinem Tode verkündet, daß sie des nächsten Tages in seinen Armen ruhen werde (Sól. 38, 57; Saxo 77); von einem dem Tode Verfallenen wird gesagt: Hel wird als deine Hausfrau dich an ihren Busen legen (Fóstbr. S. 6). „Ich allein wußte, heißt es in einem späten christlichen Liede, um 1200, wie allerwegen mir die Krankheiten schwollen, als mich heimwärts wanken hießen jeden Abend die Mädchen der Hel. Harte, kalte Fesseln legten sie

mir an; während ich die Sonne, das Tagesgestirn, sich verbergen sehe, höre ich schon, wie die Pforte der Hel furchtbar erdröhnt, wenn sie hinter dem Eintretenden sich schließt, ihm auf die Fersen fallend. Zu meiner Linken rauschen und tosen die Ströme der Hel, mit Blut gemischt; die höllischen Raben sehe ich, die den Lügnern die Augen aushacken". — Die Vorstellungen vom Reiche der Hel sind auf die christliche Hölle übertragen. Denn wenn auch das Gedicht selbst rein christlich ist, so haben sich doch volkstümliche Vorstellungen darin erhalten, die ihre Wurzel im alten heidnischen Glauben haben. Hels dienende Mädchen scheinen die Verkörperungen von Krankheiten zu sein, weibliche Krankheitsdämonen. In einem ags. Spruche gegen Hexenschuß erscheinen die krankheitsendenden Dämonen als mächtige Frauen, die gewappnet durch die Lüfte reiten, ganz nach Art der Walküren. Vielleicht identisch oder doch ähnlichen Charakters sind die Frauen mit furchtbar drohendem Angesichte, die ihren Männern, d. h. den ihnen zur Qual zuerteilten Männern Erde als Speise mahlen (57).

Aus dem christlichen Mittelalter stammen die Äpfel der Hel, die einmal erwähnt werden (Isl. S. II_{351}). Die Früchte vom Baume der Erkenntnis, die den Tod unter die Menschen brachten, wurden als Äpfel des Todes bezeichnet, im Gegensatze zu den Früchten vom Baume des Lebens. Thorbjörn hat Gesichte gehabt, die seine Frau ihm als Vorzeichen seines bevorstehenden Todes deutet, er sagt: „Die Frau gönnt mir Hels (des Todes) Äpfel". Der Genuß von Speisen läßt den Menschen unrettbar der Unterwelt, den Elben, verfallen; Proserpina, die vom Granatapfel genossen, bleibt so gewiß der trauernden Ceres entrissen, wie die Welle des dunklen Stromes der Unterwelt niemals von Aurorens Farben glüht, wie niemals mitten durch die Hölle Iris ihren Bogen zieht (s. Idun).

Bei der Auflösung der Welt verlangt auch Hel ihr großes Opfer. Demgemäß wird ihr Baldr zu teil, und sie entsendet, als das Schiff Naglfar flott wird, auf ihm ihre gespenstischen Scharen zum Kampfe gegen die Götter; ihre Brüder aber,

der Fenriswolf und die Midgardsschlange, vernichten Odin und Thor, ihr Vater Loki und Heimdall töten einander.

Weil Hel unaufhörlich nach Beute verlangte und den nicht wieder losließ, den sie einmal hatte, konnte auch wohl eine kriegerische Waffe nach ihr benannt werden: Olaf der Heilige legte seiner Streitaxt den Namen der Hel bei (FMS V_{248}).

Skadi.

Skadi, „die schimmernde Götterbraut“ erscheint unter den Göttinnen als die Vertreterin der jagdlustigen Frauen, sie wird als rüstige Jägerin und Schneeschuhläuferin gerühmt (Grímn. 11; Yngl. S. 8; Sk. 23; Gg. 23). Nach dem altgermanischen Brauche, daß der Tochter oder Witwe eines Erschlagenen voller Ersatz für den Vater oder Gatten durch Verheiratung mit dem Todschläger geleistet werde, bieten die Asen Skadi, der Tochter des von ihnen erschlagenen Riesen Thjazi, Buße für den Vater durch Verheiratung mit einem von ihnen: Skadi wünschte Baldr zum Gemahle, ward aber die Gattin des Njörd (S. 205). Ihre andere Sühnebedingung war, daß man ihr ein Lachen ablockte (s. u. Idun). In Märchen und Schwänken kehrt das Lachmotiv oft wieder, und die erregenden Mittel sind meist recht grob. Lachen war beim „Scherzspiel“, das zur gesellschaftlichen Unterhaltung in den ältesten Zeiten aufgeführt wurde, die Hauptsache; Reizungen zum Lachen waren ungeschickte Leibesbewegungen, wilde Tänze, Prügelei oder Verletzungen, die den Getroffenen zu grimmigen Äußerungen des Schmerzes zwingen, allerlei Mummerei. Aber aus Sehnsucht nach den Bergen hält sie es bei dem als Handels- und Schiffahrtsgott am Strande wohnenden Wanengotte nicht aus. Bei Lokis Fesselung hängt sie eine ewig geifernde Schlange über dem Haupte des Missetäters auf, von dessen Zucken die Erde bebt. Man faßt sie als Göttin des über die Firnfelder dahinjagenden Schnees auf, oder als Göttin des Gebirges, das die gewaltigsten Wasserfälle entsendet, oder als das Sickerwasser der Schneefelder und ihrer Gletscher.

Eine alte Göttin ist sie schwerlich; denn die Kunst des Schneeschuhlaufens ist den Norwegern wie den Schweden von den Lappen oder Finnen her zugekommen, denen sie, wie allen Polarvölkern der alten Welt, seit unvordenklichen Zeiten bekannt gewesen war, und es scheint fast, daß der Schneeschuhlauf in Norwegen erst nach der Zeit, in der Island besiedelt wurde, allgemeinere Verbreitung gefunden habe.

Nachdem sich Skadi von Njörd getrennt hatte, vermählte sich Odin mit ihr. Sie hatten viele Söhne; einer von ihnen hieß Säming. Von Säming leitete Hakon Jarl sein Geschlecht her (Yngl. S. 8). Ob sich der Vorwurf der Unkeuschheit, den Loki gegen sie erhebt, auf Skadis Wiederverheiratung bezieht, ist nicht zu entscheiden (Lok. 52); ein ehebrecherisches Verhältnis Lokis zu ihr ist sonst nicht bekannt.

Säming ist der Ahnherr der Herrscher von Halogaland, der nördlichsten, von Norwegern und von Finnen (Lappen) bewohnten Landschaft unter dem Polarkreise; er wird durch diese Abkunft wie durch seinen Namen als der Sohn eines germanischen Vaters und einer lappischen Mutter gekennzeichnet. Denn an. sámr „schwärzlich“, ist lappisch sabme, im Plural Samek, wie die Lappen sich selbst nennen. Auch Bogen und Schneeschuhe, deren Handhabung speziell finnische Künste sind, weisen auf finnischen Einfluß hin. Selbst ihre Aufnahme unter die Asen zeugt wohl dafür, daß man sie später nicht mehr zu den eigentlichen Gottheiten der germanischen Skandinavier gezählt hat, und der Sinn dieses historischen Mythus wäre, daß die älteste Bevölkerung des Landes, die Lappen oder Finnen, durch die Nordmannen zurückgedrängt wurden, die im Dienste der Asen und Wanen standen. Es ist möglich, daß der Mythus in diesem Sinne zurecht gemacht wurde. Skadis Namen selbst läßt sich aus dem germanischen Sprachschatze erklären („Schädiger, Feind“ = das schadende Unwetter? oder verwandt mit got. skadus, Schatten?); ihre äußere Erscheinung, die der der Finnen angelehnt ist, verdankt sie ihrem Wohnsitze im hohen Norden: dort wo die Finnen auf Schneeschuhen im Gebirge hausen, treibt auch die wirbelnde Schneejungfrau ihr Wesen.

Wie die maskulinische Form des Namens zeigt, ist Skadi wohl als ein Mannweib gedacht. Im Eingange der Wölsungensage wird ein männlicher Skadi genannt, von dem nicht viel mehr berichtet wird als daß er der Schöpfer eines Namens für große Schneehaufen gewesen sei. Er hatte einen Knecht Bredi, einen außerordentlich geschickten und glücklichen Jäger. Als der bei einer Jagd mehr Beute erlegt hatte als der Odinssohn Sigi, wurde er von diesem erschlagen, und seine Leiche in einer Schneewehe begraben. Skadi aber suchte seinen Knecht und fand ihn unter den im Gebirge lagernden Schneemassen; seitdem nennt man jede große Schneemasse „Bredis Schneewehe“. Sigi aber konnte nicht länger in Norwegen bleiben und entfloh mit Odins Hilfe nach Deutschland (Vǫls. S. 1).

Aus der Göttin Skadi scheint wegen der männlichen Endung ein Mann geworden zu sein. Die fränkische Siegfriedssage war nach Norwegen gedrungen, der Stammvater des Geschlechtes wurde hierhin verpflanzt und mit einer norwegischen für sich bestehenden Lokalsage verknüpft, um den ersten Ahnen des berühmten Heldengeschlechtes aus Norwegen herzuleiten. Da Odin außer Säming, dem ersten Könige von Norwegen, noch viele Söhne mit der Skadi erzeugte, mag vielleicht auch Sigi einmal für einen Sohn des Sieg spendenden Gottes und der Göttin gegolten haben, der erst wegen seines frevelhaften Eingriffes in den Betrieb der Mutter deren Land räumen mußte.

Idun.

Nichts deutet darauf hin, daß Idun zu irgend einer Zeit oder an irgend einem Ort eine Volksgöttin gewesen, oder daß ihr ein Kult geweiht gewesen wäre. Sie ist wie ihr Gemahl, der Dichtergott Bragi, eine Schöpfung der Skalden, und nur in ihrer Dichtung hat ihr Bild gelebt und sich entwickelt. In den Eddaliedern wird sie nur einmal erwähnt (Lok. 16, 18): sie beschwichtigt ihren auffahrenden Gatten, Loki nicht zu lästern. Zum Danke wirft ihr Loki vor, daß sie von allen Weibern am meisten nach Männern

jage, daß sie sich selbst dem Mörder ihres Bruders hingegeben habe.

Sie bewahrt in ihrer Truhe die Äpfel, die die Götter genießen müssen, wenn sie anfangen, zu altern: davon werden sie wieder jung (Gg. 26). Die Skalden bezeichnen sie als Bragis Gemahlin, der Äpfel Hüterin, die das Heilmittel gegen das Altern der Asen sind, als Raub des Riesen Thjazi, der sie den Göttern entführte (Sk. 22). Einmal aber wäre es beinahe übel abgelaufen, daß die Götter ein Kleinod, durch das sie ihre ewige Jugend bewahren, der Hut und Sorgfalt Iduns anvertraut hatten.

Der Skald Thjodolf von Hwin beschreibt einen Schild, den er zum Geschenk erhalten hat. Auf ihn war einmal Thors Reise und Kampf mit dem Riesen Hrungni dargestellt (S. 363), dann aber auch Iduns Raub.

Auf der buckligen Außenseite sah man abgebildet, wie die drei herrlichen Götter Odin, Loki und Höni eine Reise unternahmen. In dem rauschenden Gewand eines Adlers flog ihnen der Riese Thjazi entgegen und ließ sich dort nieder, wo die Götter sich einen erlegten wilden Stier am Feuer zubereiten wollten, und bewirkte, daß ihr Mahl nicht gar wurde. Vergebens forschte Odin nach der Ursache des merkwürdigen Vorganges. Da hub der Aar vom uralten Baume zu reden an und bat um ein Stück der Jagdbeute. Odin willigte ein, und der Riese begann, gierig zu schmausen. Loki aber ergriff eine Stange und schlug damit dem Riesen zwischen die Schultern; aber sie blieb am Riesen kleben, Lokis Hände wurden am Ende des Stabes festgehalten. Froh über den Fang flog der Adler mit Loki davon, daß er zerschunden und zerrissen wurde. Demütig mußte er, vor Schmerzen wild, um Frieden bitten. Thjazi ließ ihn unter der Bedingung los, daß Loki ihm die Maid zuführte, die das Heilmittel der Asen wider das Altern kannte, und Loki verriet die Göttin in die Hände Thjazis. Da waren die Riesen froh. Alle Götter aber wurden alt und grauhaarig. Als sie beim Thinge zusammenkamen, um den Vorfall zu untersuchen, war ihr blühendes Äußere häßlich geworden. Es stellte sich heraus, daß Idun zuletzt mit Loki gesehen war. Da banden die Götter den Listenreichen: „Sterben sollst du, Loki, wenn du nicht mit List wieder herbringst die herrliche Maid, die das Glück der Götter vermehrt" rief Thor. Im Habichtskleide flog Loki davon; mit schnellem Flügelschlage verfolgte Thjazi in Adlergestalt den im Habichtsgefieder enteilenden Räuber. Die Götter erhoben schnell die glatten Speerschäfte, sie brannten [d. h. Flammen gingen von ihnen aus]. Der Riese wurde versengt [bildlich = getroffen], plötzlich

wurde seine Fahrt aufgehalten. Das ist dargestellt auf dem Schild (Hlg. 1-18).

Dieses Gedicht ist als Quelle für folgende prosaische Darstellung benutzt (Sk. 1):

Die Götter Odin, Loki und Höni sieden auf einer Wanderung einen Ochsen, aber das Fleisch will nicht gar werden. Thjazi, der als Adler über ihnen im Baume sitzt, hindert es, bis sie ihm ein Stück zur Sättigung versprechen. Doch greift er so unbescheiden zu — er nimmt als ersten Bissen eine Lende des Ochsen sowie die beiden Vorderblätter —, daß Loki im Zorn eine Stange nach seinem Leibe stößt. Der Vogel fliegt auf, und weil die Stange fest in ihm steckt und Loki auch fest hält, muß der Gott mit. Der Adler aber fliegt so nah am Boden, daß Loki mit den Füßen Gestein und Gehölz streift, die Arme aber, glaubt er, müßten aus den Achseln reißen. Flehendlich ruft er den Adler um Frieden an, doch dieser will ihn nicht loslassen, er schwöre denn, Idun mit ihren Äpfeln ihm auszuliefern. Als Loki das zusagt, wird er los und kommt wieder zu seinen Genossen.

Zur verabredeten Zeit lockt Loki Idun in einen Wald, indem er vorgibt, er habe dort wunderschöne Äpfel gefunden, und er bittet sie, ihre Äpfel zum Vergleichen mit zu nehmen. Da kommt der Riese Thjazi in Adlergestalt und fliegt mit ihr fort. Den Göttern aber ergeht es nach Iduns Verschwinden schlecht, sie werden schnell grauhaarig und alt und forschen ängstlich nach dem Anstifter. Loki wird entdeckt und soll bei Todesstrafe Idun zurückschaffen. Erschreckt verspricht er es, wenn Freyja ihm ihr Falkenkleid borgen wolle. Der Riese ist auf die See gerudert, Idun allein daheim. Loki verwandelt sie in eine Nuß, die er in seinen Klauen hält, und fliegt davon. Thjazi vermißt bei der Heimkehr bald die Göttin, nimmt sein Adlergewand und verfolgt Loki. Als die Götter den Falken herankommen sehen, tragen sie einen Haufen Hobelspäne zusammen. Kaum hat sich der Falke innerhalb der Burgmauern niedergelassen, da werfen sie Feuer in die Späne; der Adler aber vermag seinen Flug nicht schnell genug zu hemmen, das Feuer schlägt ihm ins Gefieder, die Götter eilen herbei und töten ihn [Thor erschlägt ihn]. Zum Andenken daran versetzt Thor Thjazis Augen als Stern an den Himmel.

Die letzte seltsame Scene ist durch ein Mißverständnis der Worte „die Götter brannten“ hervorgerufen. Neu ist die Verwandlung Iduns in eine Nuß.

Idun ist also erstens die Gattin Bragis und dann die Hüterin der Äpfel. Die Vorstellung, daß die Genossin des Dichtergottes die Äpfel der Verjüngung trägt, ist als die Macht der Poesie gedeutet, dem hinschwindenden Leben in ihren Gesängen ewige Jugend zu erhalten. Aber diese geistvolle

Erklärung kann unmöglich den ursprünglichen Sinn treffen, wenn man auch zugeben kann, daß die Skalden Iduns Wesen und Walten als Sinnbild des nie alternden Geisteslebens der Götter auffaßten, verwandt jener geistigen Jugend, die ewig im Gesange blüht. Aber gerade in Iduns Hauptmythus, dem Raube der Äpfel, tritt Bragi gar nicht als beteiligt hervor.

Wenn Idun überhaupt von Anfang an eine Göttin gewesen ist, liegt es nahe, sie aus Frija entstanden zu denken und in ihr eine jüngere dichterische Gestaltung der Idee des wiedererwachenden Lebens der Natur zu sehen, das durch die winterlichen Mächte (Thjazi) nur vorübergehend geraubt werden kann. Dazu könnte der Name Idun = „die Erneuernde" passen, und der Vorwurf der Unkeuschheit wäre allenfalls verständlich. Die dichterische Ausschmückung zeigt bekannte Märchenmotive. Die Eingangssituation kehrt im „Gelernten Jäger" wieder (K. H. M. Nr. 111). Der junge Bursch findet drei Riesen um ein gewaltiges Feuer sitzen, die einen Ochsen am Spieße braten. Der eine reißt ein Stück ab, um es in den Mund zu stecken, aber der Jäger schießt es ihm aus der Hand; so geht es ein zweites und drittes Mal. Da fordern die Riesen den Scharfschützen auf, sich zu ihnen ans Feuer zu setzen und mitzuschmausen. Wie Loki an der Stange festsitzt, so kann der Tod vom Apfelbaum oder der Teufel vom Stuhle nicht wieder loskommen (Nr. 82), und an der goldenen Gans blieben sieben Menschen kleben (Nr. 64): Die Prinzessin, die so ernsthaft ist, daß niemand sie zum Lachen bringen kann — man denke an die Kunneware des Parzival III_{151} — fängt bei dem wunderlichen Anblick überlaut zu lachen an; so verlangt im Fortgange der Erzählung (vgl. S. 414, 436) Skadi, die Tochter des erschlagenen Thjazi, als Sühne, daß die Götter sie zum Lachen bringen sollen; Loki, der Possenreißer und Hofnarr von Asgard, bindet sich das eine Ende einer Schnur um sein Glied, das andere um den Bart einer Ziege; beide ziehen und beide schreien vor Schmerz laut auf; dann läßt sich Loki in Skadis Schoß fallen, und nun lacht diese, und damit war die Sühne beendet (Sk. 1).

Im isl. Märchen wird der Speer, mit dem der junge König in der Wut nach einem Rindsmagen sticht, in der Weise verzaubert, daß der Speer am Rindsmagen und der König am Speer hängen bleibt und nun unbarmherzig über steinige Felder und Sümpfe geschleppt wird.

Die verjüngenden Äpfel wie das Wasser des Lebens, als Symbole der Unsterblichkeit, sind uns aus deutschen und nordischen Märchen wohl vertraut (z. B. K. H. M. Nr. 17), natürlich ohne daß Idun etwas damit zu tun hat. Die Nordleute kannten am Ende der heidnischen Zeit nur die wilden Äpfel, und es ist kaum glaublich, daß deren bitterer, scharfer Geschmack die Vorstellung von der wundertätigen Kraft der Äpfel hervorgerufen habe. Genesis II_9 und Apokalypse II_7, XXII_{1-2} kennen einen Apfelbaum im Lande der Glückseligkeit, der an einer leuchtenden Quelle wächst (der Baum des Lebens mit den verbotenen Früchten — scientes bonum et „malum“ — ist früh als ein Apfelbaum aufgefaßt); beide erhalten das Leben in Ewigkeit, d. h. verjüngen. Von diesen Früchten des Baumes des Lebens stammen die Äpfel des Märchens. — Das andere Motiv, daß die Göttin diese Äpfel hütet und mit ihnen geraubt wird, stammt nicht aus der jüdisch-christlichen Welt, sondern aus dem griechisch-römischen Sagenschatze. Hera hat bei ihrer Vermählung goldene Äpfel (d. h. die goldgelben, duftenden Quitten) geschenkt bekommen; sie werden bei den seligen Hyperboräern von den Hesperiden, den Töchtern des Atlas, und einem Drachen bewacht. Herakles holt von hier für Eurystheus drei der kostbaren Früchte, und Athene bringt sie dann wieder nach dem Garten der Hesperiden zurück (Apollod. 2, 5, 11). Die Hesperiden-Äpfel wurden in Irland als Hisbernas-Äpfel bekannt. Eine irische Sage erzählt:

Drei Brüder in Habichtsgestalt haben die Äpfel Hisbernas geraubt und fliegen mit ihrer Beute fort; zwei von ihnen haben je einen Apfel, der dritte zwei: einen hält er in seinen Klauen, einen im Schnabel. Sie werden von der Tochter eines fremden Königs in Greifengestalt verfolgt. Als die Habichte dem Greif zu entkommen drohen, sendet dieser aus Augen und Schnabel Feuer, das ihr Gefieder versengt, so daß sie die Hitze nicht länger ertragen können. Sie verwandeln sich in Schwäne und lassen sich

in einen See nieder. Da gibt der Greif die Verfolgung auf, und die Habichte mit den Äpfeln Hisbernas sind gerettet.

Die Handlung der irischen Sage stimmt mit der isl. Erzählung so auffallend überein, daß ein historischer Zusammenhang bestehen muß, auch wenn man auf die Verwandlung Lokis in einen Habicht und Thjazis in einen Adler weniger Wert zu legen braucht. Denn das Motiv von zwei einander verfolgenden Gegnern, die allerhand Tiergestalt annehmen, ist weit verbreitet; in diesem Zusammenhange sei nur an das fär. Volkslied erinnert, wo der Bauernknabe zum Schutze gegen den Riesen in eine Ähre, einen Schwan, einen Fisch verwandelt wird (S. 251). So findet der Raub Iduns aus der Gewalt Thjazis durch Loki und die Bedrohung des Verfolgers mit oder durch Feuer durch die irische Sage und weiter zurück durch Herakles und die Hesperiden-Äpfel ihre Erklärung; auch der griechische Heros holt wie Loki nur gezwungen die Äpfel. Dieser Mythus ist also einer der wenigen Fälle, wo die Ansicht als überzeugend bewiesen gelten darf, daß die Nordleute durch den Verkehr mit Christen auf den britischen Inseln nicht nur jüdisch-christliche Vorstellungen, sondern auch griechisch-römische Mythen und Sagen kennen lernten.

Vierter Hauptteil.

Der Kultus.

Der Opferdienst im Allgemeinen.

Niederer und höherer Kultus.

Gespenster, Unholde und Hexen bevölkern in buntem Gewirre die Welt, bald schadend, bald nützend. Der Mensch muß sie abwehren oder sich dienstbar machen. Mit Speise und Trank labte man Vater und Großvater, auch wenn sie gestorben waren, und stimmte sie dadurch günstig. Aber man bedurfte dabei keineswegs der Vermittlung des Feuers, sondern einfacher und ursprünglicher war es, den überirdischen Mächten ihr Opfer vorzulegen, die Gaben in eine Schüssel zu tun oder die Leiber der Opfertiere aufzuhängen. Selbst der höhere Kultus wendet keineswegs immer das Opferfeuer an. Ibn Dustah erzählt: „Ihre Weissager (d. h. Goden), von denen manche über die Fürsten gebieten, fordern bisweilen von ihnen beliebige Dinge, wie Weiber, Männer, Pferde zum Opfer für ihren Schöpfer, und einem solchen Befehle des Weissagers muß man unbedingt nachkommen. Er nimmt den Menschen oder das Tier, legt ihm eine Schlinge um den Hals, hängt das Opfer an einem Baume auf, wartet, bis es ausatmet, und sagt dann, dies sei ein Opfer zu Gott". Das Aufhängen der Kriegsgefangenen an einen Galgen, Odins Hängen am windbewegten Baume,

die Opferung König Wikars durch Starkad sind noch in später Zeit treue Abbilder des ältesten ritualen Verfahrens, das zur Vermittlung zwischen Göttern und Menschen noch keine Opferfeuer kannte. Wohl aber brannten von alters her Zauberfeuer zur Verscheuchung böser Dämonen.

Der Götter wie der Toten mit Gaben zu gedenken, auch außer festlichen Kultakten, war gleich üblich. Wie man beim Mahle den Toten Minne trank, so auch den Göttern. Wie im Totenkult ist im höhern Kultus der heitere Verkehr mit den Menschen ein wesentlicher Teil. Einst kamen die Geister wie die Götter nur zu feiernden Leuten; sie wollten nicht Zeugen der Arbeit und Plage, sondern des Frohsinns sein; sobald sie zu den Menschen kommen, sollen und müssen diese feiern, sonst folgt irgend ein Unglück. So wird das Gebot, an bestimmten Tagen sich der Arbeit zu enthalten, als Niederschlag uralter Sitte verständlich. Vor allem deutet der besondere Gebrauch, der beim Opfer mit dem Blute gemacht wird, auf hohes Alter. Mit dem aufgefangenen Blute bestrich man die heiligen Geräte und besprengte die Teilnehmer: offenbar ein Rudiment früher gemeinschaftlicher Teilnahme am Blutgenusse. Daheim zu sitzen und die Opferkessel auszuschlecken, macht Olaf Tryggwason den Schweden zum Vorwurfe; mit dem Blute der Gefallenen bestrich man nach der Schlacht die Altäre der Götter und auch den Opferbaum (Herv. S. 12).

Früher als durch Opfer wird man eine direkte Einwirkung auf die in den Naturerscheinungen waltenden Wesen durch zauberische Handlungen versucht haben: durch ein irdisches Abbild — similia similibus — dachte man den Vorgang am Himmel zu beeinflussen, durch das Besprengen oder Begießen eines Menschen oder eines Gegenstandes auf der Erde z. B. glaubte man das himmlische Wasser aus den verschlossenen Wolken befreien zu können.

In Schweden legt man in die erste Garbe beim Schneiden eine Flasche Branntwein, um die Gunst des Tomtegubbe zu gewinnen, oder man bindet in die erste Garbe beim Dreschen eine Bier- oder Branntweinflasche und einen harten

Kuchen. Dieser Brauch ist ein uralter Regenzauber. Wie man die Garbe unter Segensformeln mit Wasser begoß, so sollte dadurch auf magische Weise die Regengottheit bestimmt werden, auf die dem Mutterschoße der Erde im nahenden Herbst anvertraute und im nächsten Jahre zur Ernte heranreifende Saat, die durch die Garbe symbolisch vertreten wird, ihr himmlisches Naß herabzusenden. Man darf annehmen, daß diese Handlung einst von der ganzen Dorfgemeinde mit festlichem Auf- und Umzuge, Gesang und Tanz und mit Opfer vollzogen wurde. Aus der menschlichen zauberhaften Nachahmung des Naturvorganges entsteht im Laufe der Zeit ein großes Herbstfest, das die Gunst der Gottheit für fruchtbares Wetter zum Sommer durch einen bekränzten, mit weihendem Wasser besprengten und dann in das Wasser untergetauchten, d. h. ursprünglich getöteten Menschen erwirken sollte. Im reinen Götterkultus stellt sich endlich die Handlung so dar, daß die Schweden bei mehrjährigem Mißwachs und dadurch entstandener Hungersnot, in der viel Volk verdarb, den ersten Herbst Rinder opferten, den zweiten Menschen, den dritten den König (Yngl. S. 15).

Der Opfernde aber, der einen Gott für sich durch Gaben zu gewinnen sucht, erreicht im Gegensatze zum Zauberer sein Ziel indirekt, indem er sich das Wohlwollen der mächtigen Götter sichert. Opferhandlung und Zauberhandlung gehen später vielfach ineinander über, wie das Gebet, das zum Opfer gehört, etwas von den Wirkungen des Zauberspruches annimmt. Dem religiösen Bedürfnisse der breiten Volksmassen im täglichen Leben und in allen Vorgängen des Familienlebens entsprach mehr der niedere Kultus mit seinen Beschwörungen und Zaubersprüchen. Dessen Technik war so ausgebildet, daß der Eingeweihte sich an Macht und List den Gestalten des Geisterreiches gewachsen fühlte und sich ihrer erwehren konnte. Aber der Kult der großen Götter ist im wesentlichen Pflege, nicht Abwehr. Nur selten sucht der Verehrer den Gott zu entfernen, indem er ihn anbetet und speist, sondern er bringt ihm Speise und Trank dar und hofft durch sein Opfer auf die Gesinnung des Gottes

zu wirken, nicht in der Form von Zwang, sondern durch Erreichung seines mächtigen Wohlwollens. Zu den Gaben treten einladende und lobpreisende Reden, vielfach in metrischer Form, dazu Gesang, Musik und Tanz. Was dem Menschen selbst große Freude bereitete, mußte nach kindlicher Auffassung auch den Göttern gefallen und sie ebenso wie die Opfergaben für die freundlich stimmen, die ihnen jene Lust bereiteten. Kämpfe mit den Waffen, die sich bis zum Blutopfer steigerten, Ringkämpfe, Wettläufe und Wettrennen, Schwerttänze waren den Germanen solche Vorführungen, die zur Unterhaltung ihrer Götter dienten. Mit dem Gotte genießen auch die Menschen einen Teil der Opferspeise. Denn auf das, was der Gott gnädig angenommen hat, ist sein göttlicher Segen geheimnisvoll übergegangen; darum verleiht die Opferspeise dem Menschen, ja auch Tieren und leblosen Gegenständen, genossen, berührt, gestreut oder aufgestrichen, Kraft und Gedeihen.

Die Stellung der Nordleute zu den Göttern entspricht etwa dem Verhältnis, in dem auf Erden der getreue Anhänger eines mächtigen Häuptlings zu seinem Herrn steht. Von der hohen christlichen Auffassung, daß die Kreatur vor dem ewigen, mächtigen Herrn aller Dinge demutsvoll in den Staub zu sinken hat, ist das nordische Heidentum weit entfernt. Durch Opfer, Gebet und Anrufen ihrer Gnade und ihres Beistandes beweisen die Menschen ihren Glauben, nehmen aber dabei an, daß die Götter eine Verpflichtung anerkennen, das empfangene Geschenk lohnend zu vergelten. Freyja will Ottar, der stets an die Göttinnen geglaubt habe, zum Vatererbe verhelfen: denn er habe ihr so viele Opfer dargebracht, daß durch die zahlreichen Opferbrände das Gestein geschmolzen und zu Glas geworden sei (Hyndl. 10). Von einer Einwirkung dieses Glaubens auf die Ethik und Moral ihrer Anbeter ist kaum die Rede. „Besser ist nicht gebetet, als zu viel geopfert: immer sieht die Gabe auf Vergeltung“ heißt es mit klaren, dürren Worten (Hǫv. 144). Vorsichtig erbittet man sich selbst ein Zeichen von der Gottheit, ob sie das Opfer annehmen will oder nicht (vgl. Thorkil und Frey; S. 216).

Bezeichnend ist auch, daß Thorkil dem Gott vorhält, was er ihm Gutes erwiesen habe.

Hakon Jarl hat vor dem Kampfe mit den Jomswikingern seinen sieben-jährigen Sohn geopfert, um die Hilfe der Wettergöttinen Thorgerd Hölga-brud und Irpa zu erlangen. Sie schicken ein furchtbares Unwetter, daß die Jomsburger großen Schaden erleiden. Als aber Hakon den Hagel-schauer nach einer Weile sich mindern sieht, ruft er noch einmal die Thor-gerd eifrig an und ihre Schwester Irpa, und hält ihnen das vor, wieviel er darum getan habe, indem er seinen Sohn geopfert habe um Sieg für sich (Jómsv. S. 44).

Es wird also erwartet oder geradezu gefordert, daß die Götter sich erkenntlich zeigen. „Ich dir — du mir“; „do ut des“ ist die kurze Formel des germ. Opfers, und ganz wie bei einem Geschäfte wird aufgezählt, wie viele Leistungen die Götter als Entgelt zu liefern haben, oder der Anrufende marktet gar mit der Gottheit über den Preis, um den sie ihre Gabe zu verkaufen sich gefallen läßt, und versucht erst durch geringere Gaben ihre Gnade zu erkaufen. So versuchen die Schweden bei einer Hungersnot zuerst durch Tieropfer, dann durch Menschenopfer, endlich als das Mißjahr nicht besser wird, durch das Höchste, ein Königsopfer, die Dürre abzuwenden (S. 446).

Hakon Jarl hatte in höchster Not den heiligen Wald aufgesucht, der sich wie der Nerthushain auf einer Insel erhob; in einer Lichtung warf er sich, gegen Norden gewandt, nieder und begann zu beten. Er rief seine Schützerin Thorgerd an und flehte zu ihr mit ganzem Sinne; sie aber hatte taube Ohren für ihn und sein Gebet, gab ihm zögernd Antwort, und er glaubte zu erkennen, daß sie ihm heftig zürne. Er bot ihr verschiedene Dinge zum Opfer an, aber Thorgerd wollte sie nicht nehmen. Da warf der Jarl weissagende Opferstäbe, und durch sie ward ihm gekündigt, daß ein Menschenopfer genehm wäre. So bot er ihr denn alle seine Mannen zum Opfer an, ausgenommen sich und seine Söhne, und tat alles, was er konnte, um sie mit Opfer böser Zauberei zu gewinnen; er neigte und beugte sich hierhin und dorthin vor ihr und legte sich ganz nieder zur Erde, denn sein Leben hielt er davon abhängig, daß er erhört würde. Als auch das nichts half, ließ er ihr unter allen Menschen die Wahl, mit alleiniger Ausnahme seiner selbst und seiner beiden ältesten Söhne. Da wählte sie seinen dritten Sohn Erling, der damals sieben Jahre alt und in jeder Hinsicht vielversprechend war. Hakon war nun überzeugt, daß Thorgerd sein Flehen erhört habe und ihm den Sieg schenken würde.

Gebet, Gottesdienst und Opfer.

Der Bittsteller, der vor seinem Häuptling auf die Kniee fällt, ihm ein Geschenk zu Füßen legt und dann seine demütige Bitte vorträgt, gewährt ein klares Bild von der anthropomorphischen Gestaltung des Opfers wie des Gebets. Das Gebet ist eine Bitte, die man an die Gottheit wie an einen Menschen richtet, und das Opfer ist ein Geschenk, das man der Gottheit darbringt, wie wenn sie ein Mensch wäre.

Das an. Wort für „beten“ bedeutet „durch Bitten überreden“; an. bón (ags. bén Gebet, φωνη, φημι) meint ursprünglich „Zaubersprüche hersagen,“ weist also auf den Ursprung des Gebetes aus dem Seelenglauben zurück. Das Opfer ist naturgemäß vom Gebete begleitet und für wiederkehrende heilige Handlungen bestimmt formuliert: es feiert die Taten, Macht und Herrlichkeit des jedesmal verehrten Gottes, ladet ihn zum Feste ein und befiehlt ihm die Wünsche des Opferers. Daneben gab es auch freie Gebete, wie sie die Not oder der Wunsch des Augenblickes eingab, ohne Opfer. „Heil euch, Asen! Euch Asinnen, Heil! seht auf uns mit segnenden Augen und gebt uns Sieg!“ ruft die erwachte Brynhild (Sigrdr. 3; Oddr. 9). Das ausführlichere Gebet des Jarls Hakon lautet:

„Hierher, o Thorgerd, wende deine Ohren, die offenen, und blicke auf den, der dir so viele Opfer darbrachte, der so viele nie vergebliche Bitten an dich tat, der dich allen andern Göttern immer vorzog, den du schon so oft aus drohendem Unglücke — und je größer es war, desto lieber — rettetest, auf diesen Mann blicke nun mit freundlichen Augen, laß ihn seinen Wunsch erreichen und hilf ihm in der äußersten Not durch Gewährung des Sieges an die Unsern. Du, die du alles, was ob der Erde lebt, und was darunter ist, unter deinem ewigen Befehle hältst, die Winde erregst und wieder beruhigst, Stürme, Hagel, ungeheure Regengüsse sendest, zeige nun deine Gewalt, damit alle deine Herrschaft erkennen und fürchten. Für überglücklich, und mit Recht, gelten die, die du so hervorragender und hoher Gaben für wert hältst, und denen du deine Gunst schenkst, und für die Unglücklichsten gelten jene, von denen du dich abkehrst. Denn die fürchterlichsten Strafen erkennst du ihnen zu, die deinen Zorn erregen. Und wenn du meine Bitten nicht erfüllst und dich mir ungnädig erweist, muß ich verzweifelnd glauben, daß du mir zürnst, ohne daß ich weiß, warum. Komm also meiner Torheit mit deiner trefflichen Weisheit

zuvor, und beglücke den, der dich in Demut immer ehrte und deinen Befehlen immer gewissenhaft folgte, mit dem Siege! Darum bitte ich dich!'

Bei diesem Gebete hatte sich Hakon auf beide Kniee niedergeworfen, sich nach Norden gewandt und die Formeln gebraucht, wie sie ihm am schönsten schienen. Das Verbum duga „taugen" wird für die Hilfe gebraucht, um die man die Götter angeht. „Ich bitte alle Götter, dem Ottar zu taugen" (= helfen, gnädig sein), erwidert Freyja auf die Verwünschungen der Hyndla (Hyndl. 51); auch der bereits getaufte Dichter Hallfred ruft, als er von einem Reisegenossen hinterlistig angefallen wird, Christus noch mit den Worten an: „Nun tauge, weiser Christ!" (FMS II_{175}). Als Thors Götterbild hereingetragen wird, springen die Bauern von Gudbrandstal auf und verneigen sich (S. 354); beim Gebete warf man sich vollends vor den Göttern nieder und betete liegend. Als Hakon Jarl die Thorgerd für Sigmund günstig stimmen will, warf er sich vor ihrem Bilde nieder und blieb da lange Zeit liegen (Fär. S. 23). Man hielt auch beim Beten die Hände vor die Augen, gleichsam vom Glanze der Gottheit geblendet (Nj. S. 89), oder man richtete umgekehrt den Blick gen Himmel, sie dort aufzusuchen: Thorhall wirft sich, als auf einer Entdeckungsreise nach Nordamerika schwerer Notstand eintritt, zu Boden, schaut in die Luft hinauf, sperrt Mund und Nase auf und murmelt ein Gebet an seinen Beschützer Thor — während der Christengott die Seinen verläßt, schickt ihm der rotbärtige Donnerer einen mächtigen Wal (S. 345). Ibn Fadhlan gibt einen wertvollen Bericht über den Kultus der skandinavischen Russen; in seiner Beschreibung findet sich Bittgebet und -Opfer, Niederwerfen vor dem Götterbilde, Opferschmaus, Dankgebet und -Opfer.

Sobald ihre Schiffe an den Ankerplatz gelangt sind, geht jeder ans Land, hat Brot, Fleisch, Zwiebeln, Milch und berauschend Getränk bei sich und begibt sich zu einem aufgerichteten hohen Holze, das wie ein menschlich Gesicht ist und von kleinen Statuen umgeben ist, hinter denen sich noch andere hohe Hölzer aufgerichtet befinden. Er tritt zu der großen, hölzernen Figur, wirft sich vor ihr zur Erde nieder und spricht: „O mein Herr, ich bin aus fernem Lande gekommen, führe so und so viele Mädchen mit mir und von Zobeln so und so viele Felle." Und wenn er so alle

seine Handelsware aufgezählt hat, fährt er fort: „Dir hab ich dies Geschenk mitgebracht"; legt dann, was er gebracht, vor die hölzerne Statue und sagt: „Ich wünsche, du bescherest mir einen Käufer, der brav Gold- und Silberstücke hat, der mir alles abkauft, was ich möchte, und der mir in keiner meiner Forderungen zuwider ist." Dann geht er weg. Wenn nun sein Handel schlecht geht, und sein Aufenthalt sich zu sehr verzieht, so kommt er wieder und bringt ein zweites und abermals ein drittes Geschenk. Und hat er noch immer Schwierigkeiten, zu erreichen, was er wünscht, so bringt er einer von jenen kleinen Statuen ein Geschenk dar und bittet sie um Fürsprache, indem er sagt: „Dies sind ja unseres Herrn Frauen und Töchter". Und so fährt er fort, jede Statue, eine nach der andern, besonders anzugehen, sie zu bitten, um Fürsprache anzuflehen und sich vor ihr in Demut zu verbeugen. Oft geht dann sein Handel leicht und gut, und er verkauft all seine mitgebrachte Ware. Da sagt er: „Mein Herr hat mein Begehr erfüllt: jetzt ist es meine Pflicht, ihm zu vergelten." Darauf nimmt er eine Anzahl Rinder und Schafe, schlachtet sie, gibt einen Teil des Fleisches an die Armen (= Sudgenossen?), trägt den Rest vor jene große Statue und vor die um sie herumstehenden kleinen und hängt die Köpfe der Rinder und Schafe an jenes Holz auf, das in der Erde aufgerichtet steht. In der Nacht aber kommen die Hunde und verzehren alles. Dann ruft der, der es hinlegte, aus: „Mein Herr hat an mir Wohlgefallen, er hat mein Geschenk verzehrt."

Auch darüber, wie man der Gottheit nahte, haben wir Nachrichten. Räumt man den Schutt beiseite, der sich über den Trümmern einer längst verschollenen Zeit aufgehäuft hat, und zieht zur Beleuchtung der mysteriösen Gebräuche einer prähistorischen wilden Periode ethnologische Parallelen heran, so gewahrt man leicht, daß die Nacktheit bei den gottesdienstlichen Handlungen und im Zauberwesen überaus weit verbreitet und von außerordentlicher Bedeutung gewesen ist. Der bittende und opfernde Mensch durfte der Gottheit ursprünglich nur nackt nahen, losgelöst von dem unreinen, gewöhnlichen Leben, befreit von den durch den Verkehr mit dem Irdischen befleckten Hüllen. Nackt waren ja auch die überirdischen Wesen, besonders der unteren Stufe, die eine Vermittlung zwischen Himmel und Erde bilden und mit den vom Leibe getrennten Seelen zusammenhängen, die Wasser- und Wolkengeister und jene elementaren Dämonen, die wir Alp und Drude nennen.

Darum wagt nach isl. Glauben kein Gespenst, einen ganz nackten Menschen anzugreifen; erwartet man daher ein solches, so ist es am

rätlichsten, alle Kleider auszuziehen. — In volkstümlichen Gebräuchen, die auf einen Einblick in die Zukunft und die Erkenntnis geheimnisvoller Erscheinungen zielen, ist noch heute völlige oder teilweise Nacktheit erforderlich. Will ein Mann wissen, wen er zur Frau bekommt, so setzt er sich am Weihnachtabend in Frauenkleidern oder ohne Laken, d. h. ganz nackt auf einen Stuhl, dann erscheint ihm die Zukünftige; das neugierige Mädchen aber läßt sich auf einer vollständigen Männerkleidung nieder (N.; s. u. 454). Wer sich nackt im heilsamen Tau der Johannisnacht wälzt, wird von jeder Krankheit gesund, welche es auch sei (Isl.). Nach jütischem Glauben muß ein an einer unheilbaren Krankheit Leidender ganz nackt in die Kirche treten, dreimal auf die Altarstufen laufen und dreimal laut den Namen seiner Krankheit sagen.

Um sich von Gebresten zu befreien, ist es ein weit bezeugter und noch heute geübter Brauch, durch ein Loch oder eine Öffnung in der Erde, in Felsen oder Bäumen oder durch eine künstlich gebildete Höhlung durchzukriechen. Es ist eine rituale Handlung, die die symbolische Wiedergeburt als gesunder Mensch bedeutet.

Runde Öffnungen zusammengewachsener Äste heißen „Elfenlöcher", und Frauen werden in Kindesnöten hindurchgezwängt (S.). Das Durchkriechen oder Durchziehen muß dreimal ausgeführt werden, wenn es wirksam sein soll (D.). Oft ist dieser Brauch mit einem Backopfer verbunden: die Mutter eines rachitischen Kindes muß Mehl von neun Orten zusammenbetteln, den daraus verfertigten Teig um ein Faß legen und durch das so entstehende runde Gebäck dreimal ihr Kind hindurchziehen (S.). Daß diese Handlung wirklich ein Opferritus war, beweisen die von den Durchgekrochenen oder Durchgezogenen gebrachten Opfer an Kleidungsstücken oder Kleiderfetzen, die sich neben den Spaltbäumen, oft an heilsamen Quellen, noch jetzt aufgehängt finden. Durch das Loch einer Eiche bei Fakse auf Seeland muß ein an Gicht oder Halsdrüsen Erkrankter ganz nackt hindurchkriegen. Drei oder neun Späne werden aus dem Baume geschnitten und zusammen mit einem Kleidungsstücke am Fuße der Eiche niedergelegt: alles muß schweigend nach Sonnenuntergang geschehen. Mädchen sichern sich für die Zukunft leichtes Gebären, wenn sie um Mitternacht nackt durch die ausgespannte Geburtshaut eines Füllen hindurchkriechen (D.). Aber die Geister verlangen dafür ein Opfer: die Knaben werden Werwölfe und die Mädchen Maren. Oft legt man auch kupferne Münzen als Opfer neben den Baum, durch dessen Spalt man gekrochen ist, und knüpft Fäden und Bänder, die von dem Kranken getragen worden, um einen Ast des Baumes. Berühmt in schw. Westmannland ist eine uralte, hohe Eiche als „Durchzug-Eiche" (Abbildung 13).

Noch heute werden kranke Kinder durch das Loch dieser Eiche gezogen. Das betreffende Kind wird drei Donnerstag Abende unter strengstem

Schweigen behandelt, und dreimal wird bei Sonnenuntergang an denselben Tagen die „Elfenmühle“ geschmiert mit Schmeer oder Butter. Die ringförmigen Höhlen in Steinen, die das Wasser ausgeschliffen hat, stammen von den Elfen her, „Elfkessel“, wie die runden Löcher in den Elfenmühlen: in beiden wird für kranke Kinder geschmiert oder geopfert.

Verwandt mit diesem Glauben ist ein altnordischer Rechtsbrauch, der Gang unter das Erdband (s. u. Recht), eine symbolische Darstellung des Geburtsaktes, bei dem die Erde als Mutter, der unter den übergespannten Rasenstreifen



Fig. 13.

Getretene als im Mutterleibe befindlich gedacht wird. Nimmt man Rasen, ein Stück der heiligen mütterlichen Erde auf den Kopf, so wird man unsichtbar und erkennt die Hexen; denn durch das Stellen unter den Rasen wird der Mensch ein Unterirdischer und erlangt dessen übermenschliche Eigenschaften, Unsichtbarkeit und verschärften Verstand. In höherer Auffassung wird so das Gehen unter den Erdstreifen ein Symbol der Wiedergeburt im Schoße der Erde. Noch heute schneidet man in Dänemark für kranke Kinder drei Rasen-

stücke zurecht, stellt zwei lotrecht, das eine wagerecht über die beiden lotrechten, so daß ein Loch gebildet wird: ∏ und zieht das kranke Kind nach Sonnenuntergang nackt dreimal schweigend durch das Loch.

In dem oben erwähnten norweg. Aberglauben setzt man sich zur Erforschung der Zukunft entweder nackt auf einen Stuhl oder auf die Kleider des andern Geschlechtes. Diese Sitte hängt mit einem andern uralten Glauben zusammen, daß man nämlich nicht wagte, in seiner wahren Gestalt der Gottheit vor die mächtigen Augen zu treten, sondern daß man sich unkenntlich zu machen suchte. Einer Kulturperiode, die göttliche Zwitterwesen schuf und an Gestaltenwechsel, namentlich Tierverwandlungen, fest glaubte, erschien auch die Möglichkeit des Geschlechtswechsels unbedenklich. Bei gottesdienstlichen Festen, die zu dem Naturleben in nächster Beziehung standen, verkleideten sich Männer als Weiber und Weiber als Männer. Dieser Kleidertausch der Geschlechter diente wie das Verhüllen mit Tierfellen oder das Schwärzen der Gesichter und sonstiges Vermummen dazu, bei festlichen Gelegenheiten und Prozessionen, die der Gottheit nahenden Menschen zu decken und feindliche Dämonen zu verscheuchen oder böse Zauberwesen durch List zu täuschen. Als Volksbelustigung leben sie noch heute im Norden fort, namentlich zu Frühjahrsanfang und am Julfeste.

Aus dem 16. Jahrh. wird von Olaus Magnus berichtet, daß man sich zur Faschingszeit vermummte, jeder nach seinem Stande: die Metzger setzten sich gehörnte Ochsenhäupter und Ziegenköpfe auf und ahmten die Stimmen dieser Tiere, auch das Gegrunze der Schweine nach. Ebenfalls in Schweden wurde noch im vorigen Jahrhundert um Weihnachten ein Spiel von verkleideten Knechten aufgeführt, die durch Schwärze und Farben ihr Gesicht entstellt hatten. Einer von ihnen stellte das Opfer vor, alles zum Opfer Erforderliche ward herbeigebracht, und dieses wurde, nach dem Takte der Musik oder des Gesanges, scheinbar vollführt. Bisweilen hüllte sich der, der zum Opfertier ausersehen war, in eine Haut, setzte sich auf einen Stuhl und hielt im Munde einen Büschel scharf abgeschnittener Halme, die ihm bis zu den Ohren reichten und wie Schweinsborsten aussahen. In Norwegen vermummt man sich als Julbock oder Julziege, kleidet sich in ein zottiges Fell, das mit zwei Hörnern versehen ist, ahmt die Stimme des Bockes nach und belustigt durch Sprünge die Gesellschaft.

Es sind also uralte Gebräuche, die noch heute bei den Tänzen und Festspielen der Naturvölker geschehen, und der Schluß ist erlaubt, daß dramatische Scenen, Gesang und Musik die gottesdienstlichen Auf- und Umzüge an den Jahresfesten, den Ernte- und Frühlingsfeiern begleiteten. Dieser Umlauf wird auch noch heute wie in Asien und Afrika mit Fackeln, Schellen (Saxo 185) und Peitschenknall ausgeführt, um die das Wachstum hindernden Hexen und Feldgespenster durch Licht und Lärm zu vertreiben. Ein Opfergewand von roter Farbe wird in geschichtlicher Zeit einmal erwähnt (Vatns. S. 26).

Heiliges Schweigen muß bei den gottesdienstlichen Handlungen beobachtet werden: die Furcht vor geisterhaftem Angriffe mag das ursprüngliche Motiv gewesen sein. Bei den zauberhaften Heilungen der Volksmedizin wird nachdrücklich Schweigen gefordert (S. 452).

Unter feierlichem Schweigen zündeten keusche Jünglinge in der Morgen- oder Abenddämmerung beim Notfeuer trockene Hölzer durch Reiben an. Mit den Worten „Schweigen gebiet' ich" leitete der Sprecher auf dem Thing vor dem Volke und der Skald am Hofe vor seinem Fürsten Rede und Sang ein. „Ich heische Gehör" beginnt auch der Dichter der „Weissagung der Seherin". Noch heute fordert der schwedische Pfarrer auf Hochzeiten und bei feierlichen Gelegenheiten Schweigen. Schweigend und barfüßig begab man sich zum heiligen Quell, schöpfte schweigend vor Sonnenaufgang oder nach Sonnenuntergang das heilkräftige Naß und umschritt nach dem Trank oder der Waschung dreimal den Born unter Gebet. Unbewaffnet nahte man den heiligen Stätten (s. u.).

Eine wichtige Rolle bei den Opferhandlungen spielt die Dreizahl und Neunzahl (S. 190). Vermutlich hatten die beiden großen Opferfeste zu Hleidr und Uppsala eine neuntägige Dauer. Der schwedische König Aun opferte dem Odin alle neun Jahre einen Sohn in Uppsala für die Verlängerung seines Lebens.

In Dänemark kennt das Volk neun Arten von Rachitis, in Schweden drei. Zum Notfeuer nahm man in Schweden Äste von neun verschiedenen Bäumen oder Sträuchern. Gegen den Elben- oder Hexenschuß schießt man in Schweden mit einem am Ende gespaltenen Weidenstabe: in den Spalt werden neun Weidenholzstückchen geklemmt und zu je dreien nach Ost, Süd und West über den von den Elben geschossenen Menschen geschnellt. Einen solchen Weidenbogen und die dazu erforderlichen neun Weidenholz-

stückchen zeigen die beiden Abbildungen (Nr. 14, 15). Auch in Zaubersprüchen und rituellen Handlungen kehrt die heilige Zahl wieder (S. 190). Neun Tage hängt Odin vom Ger durchbohrt am windigen Baume, um die Runen zu erwerben — vielleicht eine Übertragung des üblichen Opferritus, mit dem sich nordische Männer dem Odin opferten, auf den Gott selbst, der durch dieses Opfer seine Macht vermehren will. Eine neuntägige Sühn- und Trauerzeit ist dem Totenkulte gewidmet, die am neunten Tage mit einem Opfer schließt. Noch im Jahre 1901 rief man auf Island bei Eröffnung des Landesthings mit neunmaligem Hurra: Lang lebe König Christian! Dabei wird man lebhaft an die neuerdings so viel besprochenen neunmaligen Komplimente der Chinesen erinnert.

Fig. 14.

Der gewöhnliche, gemeingerm. Ausdruck für Opfer ist an. blót; blóta mit dem Acc. der Person und Dativ der Sache bedeutet „einen mit Opfer ehren“, aber auch „einen der Gottheit zu ihrem besonderen Dienste weihen“: dabei erhielten die Geweihten den Namen des Gottes ihrem eigenen zugefügt. So schenkte Rolf, der Häuptling von der Insel Most in Südhördaland, der ein besonderer Freund Thors war und davon selbst Thorolf hieß, seinen ihm im Alter geborenen Sohn Stein dem Thor und nannte ihn zugleich Thorstein. Und Thorstein schenkt später seinen Sohn Grim dem Thor, bestimmte ihn zu



Fig. 15.

dessen Hofgodi und nannte ihn Thorgrim (Eyrb. S. 7, 11; S. 344). Neben blóta wird forna für das Darbringen von blutigen Opfern gebraucht. An. húsl (got. hunsl, ags. húsel, engl. housel) wird gewöhnlich als die heilige Handlung erklärt (lit. szwentas. altsl. svętu, aw. spenta = heilig), kann

aber auch zu hundert (çatám, centum) gehören und ursprünglich Hekatombe bedeuten: man denke an das große seeländische Opfer, bei dem 99 Menschen, Pferde, Hunde und Hähne geopfert wurden. Gemeingerm. ist auch die Bezeichnung *Laikaz, Leich, Tanz von den beim Opfer üblichen Festtänzen; an. leika, ags. lâcan, hat den Sinn: „bewegtes, springendes, von Musik begleitetes Tanzen der Menge." Lieder aus der Göttersage begleiteten den Tanz, wie auch die alten färöischen Tanzlieder zeigen, die noch heute auf den meerumbrausten Inseln gesungen werden. Auch der Reigen gehörte zum Kultus, und das dazu gesungene Lied konnte den mannigfachsten Inhalt haben. Vielerlei unehrbare Trauerlieder wurden bei der Vollziehung eines Opfers gesungen, sagt Meister Adam (IV_{27}). Starkad verabscheut in Uppsala die weibischen Körperbewegungen, den Bühnenlärm der Schauspieler und das weichliche Klappern der Glocken (d. h. die sinnlichen Prozessionen zu Ehren des Frey; Saxo 185). Wie die Wettspiele ist auch der Tanz der Menge ein stehender Teil der germ. religiösen Feste gewesen. Der älteste germ. Tanz, von dem wir lesen (Tacitus, Germ. 24), ist der Schwerttanz nackter, deutscher Jünglinge, der vermutlich mit einem Feste des Kriegs- und Himmelsgottes verbunden war. Im Norden verlief der Schwerttanz folgendermaßen: Die Männer schwangen zuerst unter einem dreimaligen Umtanze die Schwerter in den Scheiden in der Luft, zogen dann blank und bewegten sich unter Lufthieben nach bestimmten Formen durcheinander, so daß ihre Klingen eine sechseckige Rose bildeten. Plötzlich lösten sie diese auf, und über dem Kopfe jedes Einzelnen zeichneten sie im Fechten eine viereckige Rose. Dann bewegten sie sich heftiger und rascher, schlugen die Schwerter gegeneinander und beendeten mit einem raschen Rückwärtssprunge das schöne Spiel, zu dem Musik und Gesang ertönten (Olaus Magnus).

Im an. bedeutet Leich vorzugsweise Kampf; denn der Zug in die Schlacht war der feierlichste Reigen, die ernsteste Prozession. Die Sprache belehrt uns, daß es Hymnen des in den Kampf ziehenden Heeres (folkleikr, herleikr), Lieder und

Tänze bei der Siegesfeier und beim Friedensschlusse (sigrleikr) und Opferleiche für die Götter bei allen hohen Festen (Asleikr) gab; einzelnen Göttern gilt Freys Leich (das altgerm. Weihnachtsspiel? oder nur „Trinkgelage"?), Odins Leich und Leich der Kriegsgöttin Hild. Wenn im ags. lác „Opfer" bedeutet, so ist damit die urgerm. Zusammengehörigkeit von Spiel, Tanz und Lied beim Opfer bewiesen.

Opferspeise.

Eine uralte Opferspende an die Götter sind zubereitete Speisen, von denen man glaubte, daß die Unsterblichen sie gern genößen. Der alte Isländer Thorstein Rotnase opferte dem Wasserfalle und ließ alle Speisereste zu ihm hintragen (S. 134).

Es ist ganz natürlich, daß der Mensch der Gottheit eben das darbietet, was ihm selbst als eigene Nahrung willkommen ist. Der Ackerbauer opfert mehr Früchte des Feldes, der Viehzüchter fleischliche Nahrung. Doch läßt sich in geschichtlicher Zeit eine Grenze zwischen den unblutigen und blutigen Opfern der beiden Berufsklassen nicht mehr ziehen. Nur allgemein kann man sagen, daß blutige Opfer bei den großen Festen der Gemeinde und der Opferverbände überwogen, während der Einzelne sich mit unblutigen, mit Getreide, Brot, Milch und Blumen begnügen mußte. Oft genug zwang auch die Armut der Opferer, bescheidene, unblutige Opfer darzubringen.

Bei der Aussaat, beim Bittopfer der Gemeinde nach beendigter Aussaat und beim Ernteopfer wurden Früchte und Speisen geopfert. Körner- Brot- und Eieropfer wurden auch dargebracht, wenn der erste Pflug in den Acker geführt wurde. Zu der heiligen Handlung wurde nicht gewöhnliches Brot verwendet. Die schwedischen Bauern lassen den aus feinem Mehl bereiteten Weihnachtsstollen, Julgalt (Juleber) trocken werden und heben ihn bis zum Frühjahr auf; einen Teil davon reiben sie unter die Frucht und geben ihn den pflügenden Rossen, den andern Teil den Pflughaltern zum Essen, in der Hoffnung, dadurch eine reichliche Ernte zu erlangen. Blumenschmuck fehlte wohl bei keinem Opfer. Das Altertum verstand die große Heilkraft einer Menge jetzt völlig unbeachteter Kräuter hoch zu schätzen, und da es in ihnen dankbar köstliche Geschenke der Götter

sah, brachte es gerade die heilkräftigsten Blumen bei den Opfern den Himmlischen dar. Mit Blumen wurden die zum Opfer bestimmten Tiere und Menschen wie die heilige Stätte selbst und ihre Umgebung geschmückt. In feierlicher Prozession begab man sich zur Quelle, deren Rand mit Laub bekränzt war, warf ein mit Blumen geschmücktes Gebäck als Opfergabe hinein, um reichen Erntesegen zu bekommen und trank schweigend von dem segensreichen Naß.

Wie wir aus isl. Quellen wissen, wurde die Tempelbäckerei von Frauen besorgt. Götterbilder und heilige Tiere wurden in Teig geknetet, mit Öl bestrichen und an geweihter Stätte von den Weibern gebacken. Die Bilder waren zuweilen so groß, daß ein Baldr von Teig, als er in das Feuer fiel, seinen Tempel in Brand setzte (S. 403). Spuren dieser Opferbäckerei sind in ganz Germanien erhalten. Auf ehemalige Opfergaben weisen auch die Backwerke, die sich an bestimmte Zeiten des Jahres oder an Ereignisse des Lebens knüpfen. Alte Opferkuchen sind die verschiedenen Backwerke, die die langgebogenen Hörner eines Rindes, einen Eber, Widder (Julgumse), Pferd u. s. w. darstellen. Es sind Symbole dieser Tiere, die, wie im Abbilde, so auch in Wirklichkeit geopfert wurden. Durch die Weihe des Priesters erhielten sie eine heilige, segenbringende, je nach Umständen auch sühnende Kraft, die auf den Genießenden übertragen wurde, gleichsam als Gegengabe für das von den Opfernden dargebrachte, der Gottheit genehme Geschenk.

Das für die öffentlichen Opfer erforderliche Bier wurde wohl von den Priesterinnen gebraut. Als heidnische Isländer vor dem Bekehrungseifer des Königs Olaf Tryggwason aus Norwegen zu entfliehen suchen, geloben sie den Göttern drei Eimer Bier, für den Fall, daß sie günstigen Wind bekämen, d. h. sie geloben die Abhaltung eines Trinkgelages von bestimmtem Umfange zu Ehren der Götter (S. 270).

Auch von Gold, Silber, Kleinodien und schönen Kleidern als von Gegenständen des Opfers wird berichtet (FMS. II_{173}). Hakon Jarl rät Sigmund, der Thorgerd einige Gabe darzubringen und dieses Silber auf den Stuhl vor ihr Bild zu legen (Fär. S. 23).

Der Zins, den die Schweden in die drei Fenster von

Freys Totenhügel legten, bestand aus Gold-, Silber- und Kupfermünzen (S. 214). Bis in das 19. Jhd. war es üblich, Münzen in die heiligen Quellen zu werfen. Selbst die Silbermünzen blieben unangetastet darin liegen; denn man glaubte, Unglück würde den treffen, der sich daran vergriffe (N.).

Opfergaben sind die Kleidungsstücke, die kranke Leute an die Spaltbäume aufhängten, nachdem sie hindurchgekrochen waren, sowie die Lappen und Kleiderteile, die auf den, heilsame Quellen umstehenden Bäumen und Sträuchern niedergelegt wurden: für Norwegen ist dieser Brauch bis 1882 bezeugt. Eine Art Weihgeschenk ist auch die Errichtung und Ausstattung der Tempel und Opferstätten, die Sitte, Kinder dem Dienste bestimmter Götter zu weihen oder, wenn Hrafnkel seinem Lieblingsgotte Frey die Hälfte des Eigentums an allen seinen Kostbarkeiten und zumal an seinem Freyfaxi schenkt.

Das mit einem heiligen Tierzeichen versehene Opferbrot galt gleichsam als Ersatz des wertvolleren Tieropfers. Blutige Opfer schienen kräftiger zu sein als die unblutigen, und Menschenopfer waren vornehmer und feierlicher als die Tieropfer. Die Wahl der Opfertiere richtete sich gewiß nach dem Charakter der Gottheit, und einer jeden wurden bestimmte dargebracht: das Roß dem Himmelsgotte, später Odin, der Bock dem Thor, Eber und Rind dem Frey, der Widder dem Heimdall (S. 220). Nur eßbare Tiere wurden geschlachtet, darum heißt der Widder an. sauþr, vom Sieden und Braten und das Opfertier an. tafn, ahd. zëbar, ags. tífer, lat. dapes „Opfermahl". Brandopfer sind für den Norden nicht bezeugt. Man brachte nur das Haupt, die Haut und die Knochen dar — das übrige verzehrte man, gewöhnlich gekocht. Darin liegt keine Mißachtung gegen die Götter. Denn die Gebeine und Schädel waren das Bleibende der Opfertiere, und aus ihnen konnten die Götter sie stets wieder beleben, sobald nur kein Knochen verletzt war (S. 338). Ehe man Haut, Knochengerüst und Eingeweide auf den Holzstoß legte, eignete sich jeder von den Teilnehmern am Opfer etwas davon an, einen Knochen (vgl. Lokis Rat an Thjalfi), ein Stückchen Haut oder ein wenig

geronnenes Blut. Solchen Opferresten schrieb man große Zauberkünste zu, weil sie ursprünglich der Anteil der Gottheit waren, gegen Krankheit und Unwetter. Die Exuvien hängte man an die heiligen Bäume. Die Häupter der bei Viehseuchen getöteten Opfertiere bewahrte man an der First des Hauses auf, als heiliges Pfand der Versöhnung zwischen Gottheit und Mensch. Aber das Unterpfand des göttlichen Wohlwollens gilt auch als Sitz der Seele und dient somit zum bloßen Zauber. Noch heute sind in den Nordlanden die auf den Haus- oder Stallgiebeln angebrachten, sich kreuzenden, roh geschnitzten Pferdehäupter verbreitet, die ihre Mäuler dem Hause abkehren, Amulette zum Schutze der Gebäude, als Segenspender und Abwehrer von Übel. Aber der abgeschnittene Pferdekopf oder selbst die hölzerne Abbildung des heil- und wunderkräftigen Opferhauptes, auf eine Haselstange gesteckt und das Maul dem Hause zugekehrt, galt als ein Bringer von Unglück für dieses Haus. Noch verstärkt wurde diese Wirkung, wenn das Gebiß des Hauptes aufgesperrt und durch dazwischen geklemmte Holzstäbe in dieser gähnenden Stellung erhalten wurde; dazu schnitt man Runen in die Holzstange ein, die den beabsichtigten Fluch über eine bestimmte Person aussprachen (s. u. Neidstange).

Das Opfertier wurde festlich mit Blumen, farbigen Bändern und Kornähren geschmückt. Bei Rindern wurden außerdem noch die Hörner vergoldet (H. Hj. 4). Man wählte entweder nach eigenem Gutdünken die schönsten und stärksten Tiere der Herde aus, oder man ließ die Gottheit, d. h. den Zufall, selbst entscheiden. Die Schweden mästeten den Stier lange vorher, der für des Opfer in Uppsala bestimmt war: er war so tüchtig gefüttert, daß er selbst Menschen anging (Yngl. S. 26).

Die Rosse waren die edelsten der Opfertiere und wurden bei den Opferschmäusen genossen. Roßopfer galten darum für recht heidnisch, sobald das Christentum den Sieg gewonnen: die Roßesser traf der Verdacht, daß sie den alten Götzen heimlich opferten, und sie wurden als zähe Heiden

gestraft. Roßessen und Menschenfresserei schrieb man als gleich scheußlich den Trollen zu.

Beim dänischen Hauptopfer in Hleidr wurden 99 Pferde geopfert. Roßfresser müssen sich die heidnischen Schweden von König Olaf Tryggwason schelten lassen (S. 347). In Uppsala wurden neun Hengste geschlachtet, ihr Blut als Sühnemittel benutzt und die Köpfe und Felle an den heiligen Bäumen rings um den Tempel aufgehängt. Als die Schweden unter König Swein vom Christentum abfielen, wurde ein Pferd in die Thingversammlung geführt, in Stücke gehauen und zum Essen verteilt; mit dem Blute wurde der heilige Baum gerötet — vielleicht der im heiligen Haine von Uppsala stehende (Herv. 17).

Hakon der Gute, ein Christ, kommt wiederholt in Konflikt mit den noch strengheidnischen Bewohnern seines Reiches, wobei der treue Jarl Sigurd zu vermitteln sucht. Auf dem Opferfeste zu Hladir umdrängten die Bauern den König und forderten ihn auf, Pferdefleisch zu essen. Das wollte Hakon um keinen Preis; da hießen sie ihn die Brühe trinken — das wollte er nicht; da hießen sie ihn vom Fett essen — das wollte er wieder nicht: da war es nahe daran, daß sie ihn angriffen. Der Jarl Sigurd wollte sie beschwichtigen und bat den König, über der Handhebe des Kessels den Mund zu öffnen, da wo der Dampf von der Brühe des Pferdefleisches sich aufgelegt hatte, und die Handhebe war fettig. Da ging der König hin und wand ein Leintuch um die Handhebe des Kessels, öffnete den Mund darüber und ging dann zum Hochsitz — aber keiner von beiden Teilen war zufrieden. Bei dem Opfermahle in Möri wird Hakon gezwungen, einige Bissen von einer Roßleber zu essen und die Weihebecher zu trinken, ohne das Kreuz darüber zu schlagen (Hák. S. g. 18).

Selbst Olaf der Heilige muß sich noch über die Bauern von Drontheim entrüsten, weil sie bei ihren großen und stark besuchten Gastmählern zu Wintersanfang den Asen Minne tranken, Vieh und Pferde schlachteten und die Altäre mit Blut bestrichen, obwohl sie das Kreuzeszeichen längst empfangen hatten: sie gaben vor, das solle dienen, das Jahr fruchtbar zu machen (FMS I_{104}). Auf Island bestätigen die Sagas und Grabfunde, daß den Toten Pferde in die Gruft mitgegeben wurden. Daß dort aber auch Pferde geschlachtet wurden, beweist die Ausgrabung eines alten Opferhauses: aus dem verschwiegenen Schoße der Erde förderte man Asche zu Tage, und mit dieser durchmengt Pferdezähne: diese rühren ohne Zweifel von den in diesem Tempel zur Heidenzeit geschlachteten Opferpferden her. Daß die alten Gesetze über das Essen von Pferdefleisch fortgelten sollten, behielten sich die Isländer bei der gesetzlichen Annahme des Christentums vor. Noch vor 150 Jahren hatten auf Island Bauern, die bei einer großen Hungersnot Pferde schlachteten, besonders von der Geistlichkeit üble Nachrede zu leiden.

Menschenopfer galten unter den öffentlichen Opfern

als die feierlichsten. Sie werden als blutige Huldigungsopfer nicht nur den hohen Göttern, wie Tius, Frey, Odin, Thor, Thorgerd dargebracht, wenn es sich um das Schicksal eines ganzen Gemeinwesens handelte, sondern in alter Zeit auch den niedern Naturgottheiten, besonders den Wassergottheiten. In die älteste Zeit reichen auch die Bauopfer zurück. Überall finden wir den Glauben, daß ein Bau Festigkeit durch ein Bauopfer, besonders durch ein Menschenopfer erlangt. Durch Einmauern von lebendigen Tieren und Menschen wollte man das Einstürzen oder die anderweitige Zerstörung von Bauwerken verhindern. Offenbar handelt es sich, ursprünglich wenigstens, nicht darum, ein überirdisches Wesen durch den Genuß von Menschenfleisch und Menschenblut zu erfreuen, sondern darum, dem Bau Festigkeit zu verleihen, indem man eine menschliche Seele hineinbannte. Es ist also eigentlich ein mit der Tötung eines Menschen getriebener Zauber, aber nicht ein Menschenopfer im eigentlichen Sinne — aber der Zauber hat im Laufe der Zeit die Formen eines Opfers angenommen.

Nicht nur die Gesamtheit brachte im Norden Menschenopfer dar, sondern in ungewöhnlichen Fällen auch der einzelne. Der Isländer Hallstein opferte seinen Sohn, auf daß ein Baumstamm herangeschwemmt werde (Gisla S; vgl. König Aun; Vatnsd. S. 16, 30).

Das gewöhnlichste Menschenopfer ist ein Sühneopfer, und eine Abart davon ist das Strafopfer: ein rechtskräftig verurteilter Verbrecher wird der Gottheit dargebracht, weil er sich gegen die Gemeinschaft des Stammes und ihre Schutzgeister oder Schutzgötter vergangen hat. So entstand die Auffassung, daß der Tod des Verbrechers den Zorn der Unsterblichen besänftigte; jede Hinrichtung war also ein Opfer. Bei den Germanen trafen auf die großen Feste auch die großen Gerichte und Volksversammlungen, und wer altes Recht verbrochen, gegen die Natur und allgemein anerkannte sittliche Grundsätze, wie Heiligkeit der Person und des Eigentums gefrevelt hatte, fiel den Göttern zur Sühne. Auf Island opferte man die Verbrecher dem Thor, indem man sie von einem

Felsen ins Wasser stürzte. Da jeder Kampf ein Gottesgericht ist, das den Unterliegenden verurteilt, trat zu der Opferung von Verbrechern auch die von Kriegsgefangenen. Das erzählt schon Prokop (S. 236).

Olaf Tryggwason hatte mit den hartnäckigen Drontheimern eine Zusammenkunft bei dem großen Mittwinteropfer zu Möri verabredet, lud aber noch vorher die angesehenen Häuptlinge zu einem Gastmahle ein. Dabei erklärte er ihnen, daß er, wenn er zum Heidentume zurückzukehren genötigt werden sollte, zur Versöhnung der heidnischen Götter, die er so schwer beleidigt habe, ein großes Menschenopfer für nötig halte, und zwar werde er dabei nicht, wie sonst, Sklaven oder Verbrecher, sondern die elf vornehmsten Häuptlinge des Landes auf ein gutes Jahr und Frieden opfern: seien sie damit nicht einverstanden, so müßten sie zu seinem Glauben übertreten. Diese Drohung des Königs und die Anwesenheit seines zahlreichen Gefolges, das schon auf sie losging, wirkte; die Bonden ließen sich taufen, schwuren den Glauben zu halten und allem Opferdienste zu entsagen und stellten Geiseln (FMS I_{74}). Kurz vor der gesetzlichen Annahme des Christentums auf Island im Jahre 1000 hatten die Heiden eine zahlreiche Zusammenkunft und beschlossen, eifrige Gelübde an die Götter zu tun und zwei Männer aus jedem Landesviertel auszuwählen, um sie den Göttern zu opfern, dafür daß sie nicht das Christentum über das Land kommen lassen möchten. Da kamen auch die Christen zusammen und sagten: „Die Heiden wählen die schlechtesten Leute, um sie ihren Göttern zu geben, und opfern sie mit einem abscheulichen Tode und einem ihrer Missetaten würdigen: sie stürzen sie von Bergen herab oder in Felsschluchten; wir aber wollen dem gegenüber Männer zum Gelübde eines Siegesopfers wählen, die wir für den Dienst Gottes am passendsten finden" (Kristni S. 11; FMS II_{228}).

Vor allem fielen Menschenopfer von der Gemeinde oder dem Staate in außerordentlichen Lagen, wenn man sich besonders vom Zorne der Götter betroffen oder verfolgt glaubte, bei Hungersnot, Mißwachs, Seuche, nachdem die mit dem Notfeuer verbundenen Sühnopfer nicht genützt hatten. Dann griff man zu Knechten, Kindern und Jungfrauen, und stieg die Not am höchsten,so schonte man selbst die geheiligte Person des Königs nicht. Bei den großen Landessühnopfern zu Hleidr und Uppsala, die nur alle 9 Jahre gefeiert wurden, fielen 99 und 9 Menschen — wohl eine Massenhinrichtung von Verbrechern und Landesfeinden, die allerdings unter Beobachtung eines feierlichen Opferritus stattfand.

Zahlreiche Volkssagen erzählen, daß eine Gegend durch

ein schreckliches Unwetter so lange verheert wurde, bis eine bestimmte Person dem Tode preisgegeben wurde. Meist gehört die Person, die vom Himmel als Opfer verlangt wird, den höheren Ständen an. Besondere Wirkung schrieb man auch dem Kinderopfer zu; denn die erzürnte Gottheit konnte am besten durch die Darbringung eines völlig reinen Geschöpfes versöhnt werden.

In Jütland war eine Hungersnot ausgebrochen, die das Land zu entvölkern drohte. Lose wurden geworfen, und die Wahrsager erklärten, nicht früher werde wieder Fruchtbarkeit herrschen, bevor der edelste Jüngling geopfert wäre. Heidrek sagte, daß König Haralds Sohn Halfdan der vornehmste sei, König Harald aber bezeichnete den Sohn seines Schwiegersohnes Heidrek Anganty als den vornehmsten. Auf den Rat seines Vaters, der als der beste Richter weit und breit galt, teilte Heidrek in einer Volksversammlung mit, daß sein Sohn Anganty der edelste im Lande und zum Opfer auserkoren wäre. Er wolle ihn jedoch nur unter der Bedingung zum Opfer hergeben, wenn ihm jeder zweite Mann Haralds Treue und Gefolgschaft schwöre. Das geschah sofort, und nun rief Heidrek aus: „Angenehmer wird es Odin sein, wenn ich ihm statt des Knaben den König Harald und seinen Sohn und all sein Volk weihe!“ — Die Feldzeichen werden aufgebunden, die Kriegshörner erschallen, und die beiden Haufen stürzen gegen einander. Der Kampf ist hart. Heidreks herrliches Schwert Tyrfing gewinnt den Sieg, Harald und sein Sohn fallen. Da läßt Heidrek die Altäre mit dem Blute Haralds und Halfdans besprengen und weiht alle Gefallenen dem Odin, auf daß bessere Ernte komme. So ward Heidrek der Mörder seiner Schwäger, und es war dies das zweite mit dem Schwerte Tyrfing nach der Voraussage des Zwerges vollbrachte Neidingswerk. Als seine Frau den Tod ihres Vaters erfuhr, hängte sie sich auf (Herv. 9). Die Sage ist darum bedeutsam, daß eine Opferschlacht dargestellt ist. Bei dem Rate von Heidreks Vater scheint wie bei Wikars Opferung durch Starkad eine Art Opferlist mit im Spiele gewesen zu sein: die ganze königliche Familie wird vernichtet und fällt Odin zum Sühnopfer. Vor der Schlacht gelobt Heidrek, den König und sein Heer dem Kriegsgotte zu opfern, nach der Schlacht folgt dem Gelübde die Ausführung.

Der mythische Schwedenkönig Domaldi büßte den dreijährigen Mißwachs mit seinem Leben: die Schweden besprengten mit seinem Blute die Altäre. Denn nachdem die Opfer der Ochsen und der gemeinen Menschen die Götter nicht erweicht hatten, traten die Häuptlinge in Uppsala zusammen und beschlossen, daß der Edelste ihres Volkes, der König, zur Sühne fallen müsse (Yngl. S. 15). Ebenso erging es König Olaf Tretelgja, der Wermland am Wänersee besiedelt haben soll. Als sich zuviel Volks dort niederließ, entstand eine Hungersnot. Dies gab man dem Könige schuld, weil die Schweden gewohnt sind, beides ihrem Könige beizumessen,

sowohl Fruchtbarkeit als Unfruchtbarkeit. Olaf aber war ein säumiger Opferer. Dies mißfiel seinen Untertanen, und sie glaubten, daß dies die Ursache der Unfruchtbarkeit wäre. Deshalb zogen sie ein großes Heer zusammen, umringten sein Haus und zündeten es an. Sie weihten den König dem Odin und opferten ihn, um Fruchtbarkeit zu erlangen (Yngl. S. 43). König Wikar, der Odin schon vor seiner Geburt geweiht war, wurde von Starkad aufgeknüpft, durchbohrt und Odin gegeben, um günstigen Fahrwind zu erhalten.

Die Könige waren also für Wetter und Wachstum verantwortlich. Das Mißlingen mußten Domaldi und Olaf mit dem Tode büßen, umgekehrt bewirkte glücklicher Erfolg sogar göttliche Verehrung.

Halfdan, der Schwarze, Harald Haarschöns Vater, war beim Ritt über einen beeisten Strom ertrunken; weil unter dem beliebten Könige große Fruchtbarkeit geherrscht hatte, zerteilte man seinen Leichnam und setzte die Stücke an vier verschiedenen Stellen bei: denn man glaubte, daß Halfdans Jahressegnung beständig bei ihnen bleiben werde, wo immer er lebendig oder tot weile und erwies ihm göttliche Verehrung (Flt. I[illegible]; Hálfd. S. Sv. 9). Ebenso opferte man König Olaf Geirstadaalf, unter dem lange Zeit Friede und guter Jahresertrag geherrscht hatten, nach seinem Tode bei Hungersnot um ein gutes Jahr (Flt. II_{6}). So werden auch dem toten Frey in Schweden für ein gutes Jahr und Frieden Opfer gebracht (S. 214; Yngl. S. 10). Als unter den Eirikssöhnen in Norwegen eine Hungersnot ausbrach, gaben die Bauern den Königen die Schuld (Haralds. S. grafeldar 17). Als dann aber Hakon Jarl, ein eifriger Heide und darum auch Opferjarl genannt, den Opferdienst wieder emporbrachte, besserte sich der Jahrgang rasch, Korn kam wieder und Hering, die Erde grünte mit Blumen (Fagrskr. 44). Noch Gustav Wasa klagt auf dem Reichstage zu Westerå (1527): „Wie schwer ist doch das Los eines Königs! Bekommt das Volk keinen Regen, so geben sie ihm Schuld; bekommen sie keinen Sonnenschein, so machen sie es ebenso; haben sie harte Jahre, Hungersnot und Pestilenz, stracks muß er die Schuld daran tragen.“

Auch die Aufopferung der Greise und die Aussetzung der Kinder bei einer Hungersnot scheint eine gottesdienstliche Handlung gewesen zu sein. Als auf Island 975 oder 976 ein strenger Winter herrschte, beschloß die Bevölkerung, zur Besserung des Wetters Gelübde zu tun. Der Tempelgode aber verlangte, daß man Gaben für den Tempel, die Aussetzung der Kinder und die Tötung der alten Leute geloben sollte (Vígask. S. 7; vgl. Landn. I_{323}; FMS II_{226}). Auch die Verbannung eines Teiles des Volkes bei Mißwachs und Unfrucht-

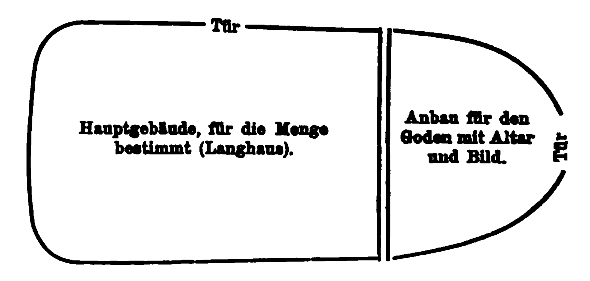
barkeit wird im Auftrage der Gottheit geschehen sein: der Gott, dem diese Schar geweiht war, nahm sich des Weihefrühlings, des „Ver sacrum“ an und führte sie zum Ziele (S. R. Dan. II_{49}; Hist. Norm. I_{4b}). Dieser Brauch ist eine entschiedene Milderung gegenüber der Sitte, bei Hungersnot die Greise und erwerbungsunfähigen Menschen zu töten oder verhungern zu lassen. Es ist aber ein schöner Zug des nordischen Heidentums, daß sich bereits einzelne Männer gegen diesen grausamen Brauch auflehnten und sich von innen heraus zu einer geläuterten Gottesverehrung erhoben.

Die Art und Weise, wie die Menschenopfer dargebracht wurden, war verschieden. Bei König Wikars Opferung sind Blut- und Hangopfer vereint. Prokop erzählt, daß die zu Opfern verwendeten Menschen nicht mit dem Messer geschlachtet, sondern aufgehängt oder sonst qualvoll getötet wurden. Auch in Hleidr und Uppsala hingen die Leiber an Bäumen. Der Altarstein des Thor auf Island, auf dem den geopferten Menschen das Rückgrat gebrochen wurde, trug deutliche Blutspuren (Eyrb. S. 10). Das Genickbrechen am Opfersteine ist vielleicht nur eine verblaßte Erinnerung für das Herabstürzen von Bergen oder Felsen. Über das Schneiden des Blutaars, das Zerschmettern des Hauptes, die Rollenrötung wird später gehandelt werden (s. u. Götterdienst im Kriege). Olaf Tretelgja wird verbrannt. Zuweilen wurden die Opfer lebendig in einen Sumpf versenkt, der darum „Opfersumpf“ hieß (Kjalnes. S. 23; Ad. Br. Schol. 134), oder Verbrecher wurden im Bereiche der Flut begraben, da wo die See sich berührt mit dem grünen Wasen (Grettis. S. 19; Gulaþings. L. § 23).

Hergang beim Opfer.

Es war alte Sitte, daß, wenn ein Opfer sein sollte, alle Bauern dahin kamen, wo der Tempel lag; sie brachten auch ihre Sachen dahin, deren sie bedurften, solange das Opfermahl währte, und schenkten Opferspenden an Früchten, Vieh und Schätzen. Mit Blumen und Kränzen waren die Teilnehmer festlich geschmückt; waffenlos, barhäuptig und

barfüßig, in Leinenkleidern betraten sie die heilige Stätte, warfen sich nieder zum Gebet oder richteten die Augen zu den himmlischen Sitzen der Götter empor und verharrten dann in ehrfürchtigem Schweigen in dem für sie bestimmten Langhause. Darauf wurden die zum Opfer bestimmten Menschen oder Tiere mit Laub bekränzt, dreimal um das Heiligtum oder im Kreise der Versammlung herumgeleitet und rund durch die Bänke geführt in den Rundbau, den ein langer, eisenbeschlagener Altar von dem für die Menge bestimmten Langhause trennte. Auf ihm befanden sich die Bilder der Götter, denen der Tempel geweiht war, der kupferne Opferkessel, in dem das herabrinnende Blut aufgefangen wurde, während früher



Grundris eines isl. Tempels.

eine Grube dazu diente, die Blutzweige, die wie die Sprengwedel gemacht waren, der Eidring, der zur Eidesabnahme diente, und das heilige Feuer. An den Wänden hingen Teppiche (Isl. S. II_{404}), in die Holzpfeiler waren Schnitzereien eingelassen, der Boden war mit Stroh oder Schilf bedeckt, auf dem in der Urzeit sich auch die Götter zum Mahle niedergelassen hatten.

Unter der Weihe heiliger Segensformeln, Heilrufe oder Lieder, und unter Tänzen ward zu Füßen der Götterbilder den Tieren das Haupt abgeschlagen, den Menschen das Rückgrat gebrochen und das Blut vom Priester aufgefangen, der zur heiligen Opferhandlung den Eidring an den Arm gelegt hatte. Mit dem Blute ward der Altar völlig bespritzt, ebenso die Wände des Tempels von innen und außen und die heiligen

Opferbäume; auch über die Festgemeinde wurde das Blut gesprengt, damit sie des geheimnisvoll wirkenden göttlichen Segens und der Vergebung der Schuld teilhaftig würde. Eingeweide, Herz, Leber und Lunge kamen für den Gott auf den Altar, das übrige ward nachher gesotten und durch die Priester ausgeteilt. Die Menschenleiber wie die Schädel und Felle der Tiere wurden draußen an den heiligen Bäumen als Weihegeschenke aufgehängt.

Nachdem so die heilige Opferhandlung vorüber war, begab sich alles zum Opferschmaus in den Langraum des Tempels. Kessel wurden über die Feuer gesetzt, die zu beiden Seiten der Sitzreihen brannten, und der Leiter des Opfers, in Schweden und Norwegen der König oder der Jarl, auf Island der Gode, bestieg den in der Mitte aufgestellten Hochsitz, in dessen Säulen oft auch das Götterbild im kleinen eingeschnitzt war. Das Fleisch, das Fett und die Brühe wurde genossen (S. 462), nachdem der, der das Mahl hielt, den Vollbecher und alle Speise geweiht hatte; alle Anwesenden erhielten Bier. Meistens hatte die versammelte Menge selbst das zum Speise- und Trinkgelage Nötige geliefert. Da der beschränkte Raum nicht alle Teilnehmer fassen konnte, wurden auch an sie die Opferspeisen verteilt und versendet (Hǫv. 143,4), wie man noch heute auf dem Lande und in kleinern Städten beim Einschlachten im Herbste von dem Eingeschlachteten an Nachbarn, Freunde und Verwandte sendet.

An das Mahl schloß sich der Trunk. Nachdem den Göttern ein Trankopfer gebracht war, trank sich auch das Volk gegenseitig über die Feuer weg zu. Die feierlichen Trinksprüche auszubringen lag dem Vorsitzenden ob. Der erste volle Becher gehörte der Minne des Gottes, dem man in diesem Opfer nahte. Man leerte Odins Becher um Sieg und Macht, Njörds und Freys Horn um ein gutes Jahr und Frieden, auch wohl ein Horn für Thor und Freyja und zur Erinnerung an die eigenen verstorbenen Blutsfreunde.

Das Gelage wurde selbst von Männern noch veranstaltet, die aufgehört hatten, den Göttern zu opfern (Gisla S.). König Hakon der Alte behielt die Verpflichtung bei, ein

gewisses Quantum von Bier für das Julfest zu bereiten. Ebenso ward die Sitte des Minnetrinkens in christlicher Zeit nicht vertilgt, sondern nur verkirchlicht, wie so vieles Heidnische, und Krists Minne, Michaels und Martins Minne vertraten die heidnischen Opfertränke. Olaf Tryggwason erschien der hl. Martinus im Traume und forderte ihn auf, er möge, wie sich das für einen Christenmenschen gezieme, nunmehr doch den Minnebecher bei Gastmahlen zu seiner, des Heiligen, Ehre leeren, anstatt wie bisher dem Thor oder Odin Bier zu geben und den Asen den Vollbecher zu weihen (FMS I_{141}).

In einem heitern Gelage endete die feierlich begonnene Opferhandlung. Im heiligen Festrausche ließ sich mancher Held zu verwegenen Gelübden hinreißen. Der dabei benutzte Becher hieß bragar-full „Becher des Fürsten", nicht „Becher des Gottes Bragi"; er war ursprünglich der dem Andenken des gestorbenen Königs beim Erbmahle vom Nachfolger geweihte Becher, bei dessen Leerung dieser ein feierliches Gelübde abzulegen pflegte, aber die Bezeichnung wurde später verallgemeinert (S. 428).

Wenn für Könige oder Jarle das Erbmahl gehalten werden sollte, saß derjenige, der das Erbmahl gab und das Erbe einnehmen wollte, auf einem Schemel vor dem Hochsitze, bis der volle Becher hereingebracht wurde, der bragarfull hieß; vor diesem Becher mußte er aufstehen, ein Gelübde tun und darauf ihn ganz austrinken; dann wurde der junge Fürst auf den Hochsitz geführt, den sein Vater inne gehabt hatte, und auf diese Weise kam er in den Besitz des väterlichen Erbes (Yngl. S. 36; Hák. S. g. 14; Fagrsk. 44). Beim Julfeste war der Fürstenbecher zuweilen mit Gelübden auf Freys Eber verbunden (H. Hj. 3; Herv. 10; S. 221). Eine andere Art war, daß man mit einem Fuße auf einen Stein oder Stock stieg und dabei sprach: „Hier stehe ich und gelobe, bis dann und dann dies und das getan zu haben, oder ich bin tot" (Hardar S. 14; Hoensa Thóris S. 12: Fagrsk. 55; Hrolfs S. kráka 42; Holmverja S. 14). Gewöhnlich gingen die Gelöbnisse auf Werbung berühmter Schönheiten, auf Vollziehung von Rache, auf Kriegs- oder Raubzüge oder andere gefährliche Unternehmungen, wie das Erbrechen eines Grabhügels. Doch auch Gelübde ganz anderer Art kamen vor: Gunnlaug tat das Gelübde, nie Gutes mit Üblem zu vergelten, und sein Bruder schwor, niemals einem Manne die Fahrt zu verweigern, dessen Leben davon abhinge (þorgrims. S. 13). Gar mancher aber, der sich im Rausch oder im Wettstreite mit Freunden zu einem kecken Gelübde hatte verleiten lassen, ließ am nächsten Morgen trübselig seinen Kopf hängen.

Der Götterdienst des Einzelnen im täglichen Leben.

Der Kultus einer einzelnen Gemeinde war natürlich weit dürftiger als der eines Gaues oder Opferverbandes, und noch ärmlicher war der des einzelnen Hausvaters. Bei den großen gemeinsamen Opferfesten stand die Verehrung der Götter im Mittelpunkte, der einzelne hielt zäher fest an den Opfern für die seelischen Wesen und untern Naturgottheiten; er verehrte weiter Felsen als Opferstätten, Wälder, Gewässer und Bäume und andere Gegenstände der Anbetung, größere und kleinere (FMS $V_{F.\ F.\ 239}$) Bäume, Haine und Hügel, geweihte Orte und eingehegte Plätze (Gutn. Urk. 32): die geheiligten Wohnungen der Geister und elbischen Wesen. Er betete Steine an (Landn. II_{17}), brachte einem Wasserfalle Opfer (S. 134), verehrte am Julabend einen Fruchtbarkeitshügel und rief ihn um gute Jahrgänge an, auch wenn er ein besonderer Schützling Odins war (FAS II_{132}): denn in Berge und Hügel waren die Angehörigen verstorben. Das isl. Kirchenrecht vom Jahre 1123 bestimmt: „Wenn jemand heidnische Wichte verehrt, so steht darauf Verweisung; die Leute sollen sich nicht mit Steinen zu tun machen.“ Das Recht des norweg. Gulathings verbietet Verehrung von Götzen, Hügeln und Opferstätten und an Landgeister zu glauben, die in Hainen, Hügeln und Wasserfällen wohnen. Die Dürftigkeit des Kultes des einzelnen Familienvaters wird klar für die Insel Gotland ausgesprochen. Noch lange nach Einführung des Christentums „opferten sie dort ihre Söhne und Töchter und Vieh mit Speise und Trank. Das gesamte Land hatte ein höchstes Opfer mit Darbringung von Menschen. Die kleineren Thinge aber hatten kleinere Opfer mit Vieh, Speise und Trank, die Sudgenossen hießen, weil sie zusammen sotten“ (Gutn. Urk. 32).

Gleichwohl stand auch das gesamte Privatleben des einzelnen Nordmannes, vom Augenblicke der Geburt an bis zur Todesstunde, in engster Verbindung mit den Lehren und Gebräuchen des Götterdienstes. Schon daß sich der Glaube an die Gottheit in dem Namen ausgedrückt findet, wie der

religiöse Sinn der Germanen forderte, ist ein Beweis dafür. Die Träger solcher Namen waren dadurch als besonders eifrige Verehrer bezeichnet oder dem göttlichen Dienste gewidmet.

Die mit As und Regin zusammengesetzten Namen drücken die allgemeine Unterordnung unter die Gottheit aus, dahin gehören auch Helgi und Helga (in russischer Verunstaltung Olga), „der und die Geheiligte", und die mit vé „Heiligtum" verbundenen. Alf, Frey und Gaut, Groa und Idun, sowie die mit Ing und Frey gebildeten beziehen sich auf bestimmte Gottheiten; besonders häufig bei dem starken Thorskulte Norwegens und Islands sind die auf Thor bezüglichen Namen. Durch die zahlreichen kriegerischen Namen erscheint das nordische Weib den Schildmädchen und Walküren verglichen; auf die Erforschung und Lenkung des Geschickes weisen die Namen mit rûn. Darum lautet auch die Dichterregel: „Den Mann ist es recht zu bezeichnen durch alle Asen-Namen; man bezeichnet ihn auch mit Riesennamen, doch ist das zumeist Haß und Schimpfrede; gut scheint auch die Bezeichnung nach den Elfen. Ebenso wie der Mann kann auch die Frau einen Namen aus dem Götterstaate, von Asinnen, Disen, Nornen und Walküren entlehnen" (Sk. 29).

Zuweilen gehen die Götternamen durch Geschlechter hindurch. Thord ist vermählt mit Thorgerd, der Tochter Thoris. Unter ihren 19 Kindern finden sich bei den Söhnen sieben, den Töchtern drei mit Thor zusammengesetzte Namen (Landn. III_{10}). Einer der ersten Ansiedler Islands war Thorstein lunan mit seinem Sohne Thorgils; in den Nachkommen Thorgils von seiner Tochter Asleif wiederholt sich Thor mehrmals: Asleifs Urenkel hieß Thorberg, der Vater Thorlaks, Großvater Thorhalls, Urgroßvater Thorlaks des heiligen (Kristni S.). Ofeig gretti hatte Asny, Tochter Westars: ihre Söhne hießen Asmund und Asbjörn, Asa und Aswör die Töchter (Grettis. S. 3). Die Beispiele ließen sich unendlich vermehren. In der norweg. Landschaft Sogn wohnte ein angesehener Mann, der fest an den heidnischen Heiligtümern (an. vé) hielt und davon Wegeir genannt ward. Seine sämtlichen Kinder, sechs Söhne und eine Tochter führen dieses vé in den Namen fort. Der häufige Name Ketil (Kessel) ist vom Opferkessel und Sud, Stein (z. B. Freystein, Thorstein) vom Opfersteine genommen, an dem die Leute gebrochen wurden, die man zum Opfer gebrauchte.

Oft wurde dem eigentlichen Eigennamen noch ein Göttername beigelegt. Auf diese Weise wurde der Mensch dem besonderen Schutze des Gottes geweiht; dieser schützte ihn gegen Gefahren und verlieh ihm langes und glückliches Leben; z. B. der, der anfänglich Odd hieß, wurde nach Thor Thorodd genannt. So entstand nach kindlich schöner Auffassung

geradezu ein Freundschaftsverhältnis zwischen dem Gott und dem Menschen, der des Gottes Namen trägt.

Solche besondere „Freunde" der Götter begegnen wiederholt, z. B. Thors Freunde waren Rolf, der Häuptling der Insel Most, der Grönländer Thorhall; Freys Freunde waren Hrafnkell Freysgodi, Thorkill, Thorgrim und Sigurd der Drachentöter; Odins Freunde und Lieblinge waren die Wölsungen, Starkad, Geirröd, Harald Hildetan, Hadding und andere mehr. Aber dieses Freundschaftsverhältnis kann auch aufgehoben werden: treulos nennt der dänische König Hrolf den Odin; auf Odin zu trauen ist kein Verlaß, sagt der sterbende Framar. Wigaglum will gegen Frey fortan „minder freundlich gesinnt" sein, als ein Traum ihn des Gottes Parteinahme gegen ihn erkennen läßt, und Hrafnkel, trotz seiner eifrigen Verehrung desselben Gottes von seinen Gegnern besiegt, erklärt es für abgeschmackt, an Götter zu glauben. Eywind Kinnrifa aber besiegelt die treueste Liebe zu Odin mit seinem qualvollen Tode. Schon vor seiner Geburt war er dem Odin bis zum Todestage von seinen Eltern gegeben, herangewachsen erneut er selbst das Gelübde und diente mit aller Liebe Odin: so vielfältig Odin gegeben, bleibt er auch seinem Schützer treu, als ihm ein Becken glühender Kohlen auf den Bauch gesetzt wird. So war auch König Wikar dem Odin geweiht, noch ehe er das Licht der Welt erblickte.

Je traulicher die Beziehungen der Menschen zu den Göttern waren, um so entschiedener mußte Abfall von ihnen als ehrloser Treubruch gefühlt und aufgefaßt werden; solche Abtrünnigen hießen „Verräter an den Göttern." Soweit man zurückdenken konnte, hatte man Gaben und Freundschaftsbeweise mit seinen Göttern ausgetauscht, sollte man sich jetzt schmählich von ihnen lossagen, und lossagen zu Gunsten eines fremden Gottes?

„Das ziemt sich mir und ist für mich anständig, eher den Tod zu erleiden als vom Dienste unserer Götter zu lassen," erwidert ein Heide dem König Olaf Tryggwason und stirbt für seinen Glauben den Märtyrertod — am heidnischen Galgen (FMS I_{33}). Raud erwidert demselben christlichen Könige: „Thor ist mir in aller Not von erprobter Verlässigkeit, darum mag ich unsere Freundschaft nicht brechen, solange er mir die Treue hält (S. 342). Die gesamte Götterschar macht dem schwedischen Volke Vorwürfe: „Ihr habt euch lange unserer Gunst erfreut, ihr habt lange unter unserem Schutze das Land eurer Väter in Glück, Friede und Überfluß inne gehabt, habt uns auch nach Gebühr Opfer und Gelübde dargebracht, und euer Dienst war uns lieb. Jetzt aber lasst ihr die gewohnten Opfer eingehen . . . Wollt ihr unsere Gunst wieder haben, so vermehret die unterlassenen Opfer und bringet größere Gelübde dar"! (V. Anskar. 26).

Aber nicht bloß seinen Göttern bricht der die Treue, der den neuen Glauben annimmt, er sagt sich vielmehr zugleich auch von seinem eigenen Hause los: Untreue gegen die Götter ist Untreue gegen die Familie und umgekehrt.

Ein Vater erscheint seinem Sohne nach dessen Bekehrung im Traume und sagt: „Du bist ein gewaltiger Schandfleck deines Geschlechtes geworden" (Gests. S. Bard. 11). Ein anderer Vater verspricht seinem Sohne, der Christ geworden, all sein Gut und selbst die Jarlswürde, „wenn er vom Glauben ablasse, mit dem er all seine Verwandten beschimpft habe" (Egils þ. Halssonar 3). Ein anderer sagt: „Meine Mutter glaubte ihren Sohn verloren zu haben, als ich den Glauben annahm." Auf dem isl. Allthinge wurde zum Gesetz erhoben, daß jedermann rechtlos und friedlos sei, der die Götter lästere oder ihnen Schimpf und Schaden antue. Denn der Frevel gegen die Götter war zugleich ein Frevel gegen die eigene Sippe, die doch von den Göttern gestiftet ist. Darum ward, wer ein solches Verbrechen beging, das man mit menschlichen Rechtsmitteln nicht sühnen konnte, friedlos und als „Wolf" dem Zorne der Götter preisgegeben.

Wie die verwandtschaftliche Treue die Gemeinsamkeit der Religion fordert, so wird der Kampf des alten und des neuen Glaubens geradezu als ein Kampf der heidnischen Götter mit dem Christengotte aufgefaßt.

Thal-Gudbrand wundert sich, daß Thor, „der sonst so rachbegierig ist", den König Olaf Haraldsson mit seiner Predigt des Christentums so ruhig gewähren läßt. Die Isländer rufen, mit Lärm und Geschrei ihre Waffen schwingend, ihre Götter an, daß sie die ersten Missionare niederschmettern möchten (FMS I_{137}). Isländische Heiden, die in Norwegen zur Annahme der Taufe gezwungen werden sollen, wenden sich mit Gelübden an die Götter, damit sie ihnen die Flucht nach heidnischen Landen möglich machen (FMS II_{154}). Die Norwegischen Bauern verloben sich bei dem großen Opfer zu Wintersanfang stark zu ihren Göttern, daß sie die Verkündigung des Christentums nicht durchdringen lassen möchten (FMS II_{161}), und in Island wird noch vor dem letzten Entscheidungskampfe der Sieg über die Christen durch Gelübde und Menschenopfer von ihnen erfleht (S. 464). Umgekehrt betrachten die Dänen eine schwere Niederlage als eine von ihren Göttern wegen der dem Christentume gewährten Duldung verhängte Strafe (V. Anskarii 31), und jedes Unglück, das die Schweden traf, gab ihnen Veranlassung zu Feindseligkeiten gegen den neuen Glauben (Hist. Canuti 1). Thor tritt dem Christengott im Zweikampfe siegreich gegenüber, und als in Island ein Lavastrom ausbricht, während gerade am Allthing über die Annahme des neuen Glaubens verhandelt wird, ist auch hieran der Zorn der Götter schuld.

Bei der Geburt erschienen hilfreiche Nornen, um den Gebärenden bei der Entbindung beizustehen (Fáfn. 12). Auf Hände und Gliedbinden malte man Schutzrunen und erbat den Beistand der Schicksalsjungfrauen (Sigdr. 9). Unter der gnädigen Hilfe der obersten mütterlichen Göttin Frigg, Freyja und Menglöd und mit der Gunst der holden Wichte, gefördert durch Sprüche voll Heilkraft und erlösenden Zauber, genas die Mutter des Kindes (Oddr. 6, 8). Der Vater entschied, ob das Neugeborene am Leben bleiben sollte. Vor der Aussetzung, die bei Mißgeburten und schwächlichen Kindern die Regel war, rettete nur die Benetzung mit Wasser und die Namengebung. Vermögensverlust und Friedlosigkeit traf den, der sein Kind nach der Taufe ausgesetzt hatte. Der Vater wurde gefragt, wie es heißen sollte. Er begoß es mit Wasser und legte ihm einen Namen bei. Diese Wasserweihe war eine gemeingermanische Sitte, vergleichbar der christlichen Taufe, aber keineswegs, wenigstens nicht in geschichtlicher Zeit, aus dieser entsprungen. Am neunten Tage ward das Kind als Mensch anerkannt, der Name machte es zur Persönlichkeit und gab ihm sein Recht. Bei allen Völkern findet sich eine Menge von Vorstellungen und Glauben oder Aberglauben mit dem Namen verbunden. Es gilt für schädlich, überhaupt oder doch zu bestimmten Zeiten und Orten den Namen bestimmter Personen, Tiere oder Vorgänge zu nennen (Tabu). Das Anrufen beim Namen entzaubert den Alp, Sigurd verheimlicht dem sterbenden Fafni seinen Namen, damit dieser ihn nicht mit dessen Nennung verfluchen könne. Nach altnorwegisch-isländischem Glauben hatte ein Sterbender oder auch ein Toter Vorteil davon, wenn ein zu erwartendes Kind nach ihm benannt wurde; auch dem Kinde brachte das Glück. In alten wie in neueren isl. Quellen wird von Traumerscheinungen zu diesem Zwecke erzählt. Dadurch, daß der Name des Verstorbenen auf ein Kind übergeleitet wurde, lebte der Tote in dem Neugeborenen weiter (vgl. S. 37).

Von der ersten Mahlzeit opferte die Wöchnerin vermutlich den Schicksalsgöttinnen (S. 91). Wenn das Kind den ersten Zahn bekam, erhielt es ein Geschenk, das Tannfe

(Zahngeld): Alfheim gaben die Asen in ferner Vorzeit dem Frey als Zahngeschenk (Grímn. 5).

Einer Zeit, die an Zaubereinfluß auf Leib und Seele glaubte, mußte die Annahme eines Liebeszaubers nahe liegen.

Egil kommt zu einem Bauern und findet dessen Tochter schwer krank. Er ahnt Zauber, und man entdeckt auch beim Nachsuchen einen Runenstab im Bette des Mädchens. Der ihn schnitt, hatte die Kunst nicht verstanden und statt Liebesrunen, die er ritzen wollte, Siechrunen geschnitten. Egil schabte die Runen ab, warf den Kienspan ins Feuer und ließ die Kleider des Mädchens in die Luft hängen (Egils. S. 72). Als Freys Diener Skirni für den Gott die Liebeswerbung bei der Riesin Gerd anbringt und sie weder Bitten, noch Versprechungen noch Drohungen nachgeben will, droht er zuletzt, Runen gegen sie zu ritzen. Da fügt sich Gerd. Durch Zauberkünste macht Grimhild den Sigurd seiner Liebe und seines Verlöbnisses mit Brynhild vergessen und flößt ihm Neigung für Gudrun ein: der Krug war gemischt mit kräftiger Erde, eiskalter Meerflut und Eberblut; im Innern des Hornes waren geheimnisvolle Stäbe rot eingeritzt. Die Rune „Not“ auf den Nagel, Bierrunen auf den Rücken der Hand und auf das Horn geritzt, in dem der Liebestrank geboten wird, dienten zur Abwehr gegen Betörung durch fremde Weiber. Als besonders kräftig galt ein Trunk, durch Zaubersprüche und Lieder und Runen reich gesegnet.

Doch auch ohne Liebeszauber finden sich die Herzen. Der Verlobung folgt die Hochzeit. Bei der großen Bedeutung der Ehe für den einzelnen wie für seine Sippe und für die Gemeinde ist es erklärlich, daß sich zahlreiche religiöse Sitten und Gebräuche an die Verheiratung angeschlossen haben.

Zu den ältesten Hochzeitsgebräuchen, die wir aus spärlichen Resten und nicht mehr verstandenen Gebräuchen der Gegenwart erschließen müssen, gehört das Brautbad: durch ein Bad muß die Braut entsühnt werden, damit sie, gegen Unheil und den Haß der göttlichen Mächte geschützt, in die Ehe treten kann. Die Verhüllung des Antlitzes der Braut gehört zu dem Opferdienste der Unterirdischen, die auch bei der Eheschließung verehrt wurden: als Thor dem Riesen Thrym im weiblichen Gewande als Braut zugeführt wird, ist er mit dem Brautlinnen verhüllt; unter dem Leintuche gehen hieß Braut sein (Rígsþ. 40). Aber neben den uralten Opfern und Lustrationsgebräuchen, die den Zorn der Götter abwenden und ihre Gunst der jungen Frau sichern sollten, wurden auch

die großen Götter als Schützer und Gönner der Ehen verehrt, besonders Thor, der segnende Gott des Wetters und der Erde, für Schweden Frey, der Gebieter über Regen und Sonnenschein und Ehesegen. Von Frey erwähnt Adam ausdrücklich, daß ihm die Schweden bei den Hochzeiten opferten. Bei der Eheschließung wurde der Braut der Hammer Thors auf den Schoß gelegt und diese damit geweiht; denn die Waffe des Donnerers war das Symbol des Blitzes in seiner segnenden und befruchtenden Wirkung. Bestimmt formulierte Gebete waren üblich, und wer einen eigenen Tempel besaß, pflegte sie in diesem zu sprechen (Holmverja S. 19). Das Wort „Brautlauf" wird als Erinnerung an die vorgeschichtliche gewaltsame Brautgewinnung, die Raubehe, angesehen oder als Lauf oder Fahrt der Braut nach dem Hause des Bräutigams. Noch heute hält das Brautpaar nach der Trauung einen Wettlauf, und der Bräutigam muß sich die Braut fangen. Ebenso halten auch die Hochzeitsgäste während des Festes Wettläufe unter sich, zuweilen sogar selbst im Winter barfüßig. Diese Wettläufe sind gleich dem Tanze ein Bruchstück der altgerm. Hochzeitsfeier, und ohne Zweifel hat die Menge dazu feierliche Lieder angestimmt. Auch Vermummungen, Verkleidungen und Schwärzen der Gesichter werden nicht gefehlt haben.

Den Verlauf einer nordischen Hochzeit schildert eine zwar späte, aber trotz alles fremden Aufputzes deutlich echte Züge enthaltende Saga: Trinken, Gesang und Saitenspiel und Tanz, und vor allem die Opfertränke für die Götter, die mit dem der Freyja schließen, der Göttin der Liebe und der Ehe (FAS III_{222}, Bósa Saga 12):

Als die Männer alle Platz genommen haben, ward die Braut hereingeführt und auf die Bank gesetzt und mit ihr viele schöne Jungfrauen; der Bräutigam aber setzte sich nicht zu ihr, sondern saß auf dem Hochsitze neben dem König. Einer der Gäste, Sigurd, griff nach der Harfe, und als die Weihebecher hereingetragen wurden, spielte er so, daß die Männer sagten, ihm käme keiner gleich. Da ward der erste Gedächtnistrunk [minni] dem Thor gebracht, und Sigurd begann eine Weise, daß alles tanzte, was beweglich war: Messer, Teller, Tische und Menschen [Albleich, Oberons Horn!]. Darauf kam der zweite Becher für alle Asen, und eine zweite

wundersame Weise ertönte, daß alles von den Sitzen aufsprang, den König und das Brautpaar ausgenommen. Darauf spielte Sigurd den Gygjarslag [Riesenleich] und Drömbud und das Hjarrandalied [Horantes liet]. Jetzt kam der dem Odin geweihte Minnebecher herein, und der Harfner schlug mit einem weißen, goldgesäumten Handschuh die Weise, die Faldafeykir [Schleierwegblaser] heißt, daß die Kopftücher der Frauen herunterflogen, und alles tanzte. Zuletzt kam der der Freyja geheiligte Minnebecher, und mit dem Freyjatrunke erreichte das Zechen sein Ende.

Die Anwesenheit eines Priesters zur Einweihung der Ehe oder zur Vollziehung der feierlichen Opfer war bei der Hochzeit nicht nötig. Darum hatte die christliche Kirche später so große Mühe, die Eheschließungen in ihre Hand zu bekommen. Die schöne Freiheit, die dem einzelnen Volksgenossen zustand, seine guten Gaben zu entwickeln wie er wollte, duldete keine Priesterkaste. Der junge Hausvater verwaltete die Opfer und Gebete und Weihgebräuche selbständig.

Über die religiösen Vorstellungen und Gebräuche, die mit dem Tode verbunden sind, ist früher gehandelt (37 ff.) worden. Hier soll zu einem Bilde vereinigt werden, was an vereinzelten Zügen die Quellen für die Tätigkeit des Hausvaters und seiner Familie beim Todesfall bieten.

Der Tote ward mit einem Tuche bedeckt, Haupt und Hände wurden ihm gewaschen, die Haare gekämmt und die Nägel beschnitten. Er durfte nicht zu der Tür hinaus, durch die die Lebenden ein- und ausgingen. Darum legte man in der Wand, die hinter dem Kopfe lag, ein Stück nieder und trug ihn hier rückwärts hinaus (Eyrb. 33), oder man grub unter dem Grunde der südlichen Wand ein Loch, durch das der Leichnam gezogen ward (Egils. S. 61). Die Pflicht der „Leichenhilfe“ kam in fortgeschrittener Zeit jedem zu (S. 40; Sigrdr. 33/34). Wer von einem Toten fortging, ohne ihn zu verhüllen, ward nach isl. Rechte verbannt; selbst ein Mörder mußte die Leiche seines Opfers bedecken. Das Verhüllen oder Schließen der Augen, des Mundes und der Nasenlöcher geschah, um die Wiederkehr der Seele durch diese Öffnungen des Leibes unmöglich zu machen. Die Seele des Sterbenden kann nicht hinaus, wenn nicht eine Fensterscheibe herausgenommen wird; nachher aber muß man sie verkehrt einsetzen, damit die Seele nicht wieder herein kann (Jsl.). Zur Totenabwehr gehört auch der Brauch, das Pferd des Leichenschlittens am Kirchhofe verkehrt anzuspannen: dann kann die Seele nicht den Weg nach Hause finden (N.). Das Bettstroh, auf dem der Tode lag, wird auf freiem Felde verbrannt (N.). Einen nackten Menschen wagt kein Toter anzugreifen: erwartet man ein Gespenst, so ist es rätlich, alle Kleider auszuziehen (Isl.). Dem Manne, der

einsam durch die Pforte der Unterwelt geht, fallen ihre Türen schwer auf die Fersen (Sig. III_{69}); er führt sein Leben in der Totenwelt weiter, und um seiner Seele Begleitung zu geben, tötete man in der ältesten Zeit Frauen und Sklaven und auch Tiere, deren Geister die ihnen angemessenen Dienste verrichten sollten. Nanna stirbt mit Baldr. Brynhild ersticht sich auf Sigurds Scheiterhaufen und läßt eine Zahl ihrer Diener und Dienerinnen, die Gespielin ihrer Jugend, zwei Habichte und zwei Hunde und ihre Mitgift mit verbrennen.

Dieses Mitsterben der Frau scheint in Norwegen und Island bis in die erste christliche Zeit fortbestanden zu haben.

Hakon Jarl († 995) wurde von der jungen Gunnhild bei seiner Werbung deshalb abgewiesen, weil er alt war, und das Mädchen darum den baldigen Tod fürchtete; denn es war Gesetz im Lande, daß die Gattin dem Manne in den Totenhügel folge (FMS X_{220}). Als Walgaut zu Olaf dem Heiligen († 1030) geht, befiehlt er seiner Gattin, wenn sie von seinem Tode höre, das Leichenmahl zu halten und sich mit allem Vermögen zu verbrennen (FMS V_{238}). Einmal wird erzählt, daß ein Toter damit nicht zufrieden war, daß der Sklave zu ihm in den Hügel gelegt wurde; man hörte ihn in der Nacht eine Klageweise ob der schlechten Gesellschaft singen; man erhörte ihn und nahm den Knecht fort (Landn. II_6).

Die Leiche wurde auf einem Scheiterhaufen, Schiffe oder Wagen verbrannt und mit Thors Hammer geweiht, oder sie wurde mit Erde oder Stein beschüttet, oder unter einer Erd- oder Geröllbank begraben. Mehr Kräfte und Zeit erforderte die Beisetzung in großen Grabkammern in Hügeln. Zum Schutze der Grabhügel ward Thor angerufen. Was dem Verstorbenen lieb und wert gewesen war, bekam er zu sich, damit seine Seele Ruhe fände: Egils Vater, der mit Liebe und Geschick geschmiedet hatte, erhielt sein Handwerkszeug zu sich (Egils. S. 61). Zu der weiten Wanderung, die die meisten zu Fuß machen mußten, erhielten sie gute, festgebundene Schuhe, den Helschuh mit ins Grab. In einer Art Leichenrede gedachte man des Toten: man wies den Gefallenen nach Walhall, während man über dem Grabe Weihesprüche sprach (S. 283). Für die Toten ward ein Gedächtnismahl veranstaltet und der Erinnerungsbecher (minni) für sie getrunken. Nach dem Falle ihrer Brüder Gunnar und Högni richtete Gudrun das Erbmahl für sie an, so wie Atli eins für seine gefallenen Treuen (Am. 72).

Ein Erbmahl konnte erst veranstaltet werden, seit sich eine Erbfähigkeit der Frauen ausgebildet hatte.

Dieses Erbmahl (erfi, erfiǫl) war nicht nur zu Ehren der Toten bestimmt, sondern auch zum Antritte des Erbes und ward mit allerlei Gebräuchen festlich begangen. Wie groß die Zahl der Gäste dabei war, zeigen die Zahlenangaben über die beiden größten isl. Erbmahle: 900 und selbst

1200 Gäste waren geladen (Laxd. S. 27: Landn. III$_{16}$). Die Bestandteile des Erbmahles waren folgende: ein Totenopfer, ein Trinkgelage, das sich dem Gedächtnisbecher anschloß, der durch die Bänke gekreist hatte; Lieder, die zu Ehren der Verstorbenen ertönten; Tänze, die das Lied begleiteten, und endlich Spiele überhaupt. Nachdem der Gedächtnisbecher auf den Abgeschiedenen von dem Erben geleert war, und alle ihn nachgetrunken hatten, legte der Erbe beim bragarfull ein feierliches Gelübde ab, verließ dann den Schemel, auf dem er bisher gesessen hatte, und bestieg den Hochsitz des Hauses zum Zeichen, daß er nun an die Stelle des früheren Herrn desselben träte. Andere Gedächtnisbecher zu Ehren der Götter, besonders des Thor, folgten, in christlicher Zeit auf Christus und St. Michael (Fagrsk. 55; Ol. S. Tr. 39; FMS I$_{36}$). Das weltliche Erbmahl war im Norden wohl an keinen bestimmten Tag gebunden, aber höchst wahrscheinlich war dem Totenkult eine neuntätige Sühn- und Trauerzeit gewidmet, die am neunten Tage mit einem Opfer schloß.

Der Götterdienst im Kriege.

Die Volksschlacht wie der Zweikampf galten den Germanen als eine religiöse, unter der Gegenwart des Kriegsgottes stehende und von ihm geleitete Opferhandlung, die mit Gelübde, Gebet und Opfer verbunden war. Der Vormarsch gegen den Feind war eine heilige Handlung, eine weihevolle Prozession, jenen feierlichen Aufzügen dem Wesen nach gleich, mit denen man an den hohen Festen die Götter unter Bet- und Dankgesängen verehrte. Die Kämpfer fühlten sich, während sie die Waffen führten, im Dienste des Kriegsgottes, sie weihten sich ihm gleichsam als Opfer, das er entgegen nehmen könne, wenn es ihm gefalle: sie stellten Leben und Tod in seinen Willen. Die mit „leich" zusammengesetzen Worte beweisen die für Deutschland feststehende Sitte für den Norden (S. 437).

Das Aufgebot zum Kriege geschah durch Boten, durch Feuerzeichen, die auf Berggipfeln und an der Küste aufloderten, durch den Heerpfeil, der, von Haus zu Haus gesandt, jeden kriegstüchtigen Mann zwang, in den Krieg zu ziehen, und bei geringeren Entfernungen durch das Blasen der Heerhörner. Ein mythisches Beispiel für den Norden gibt Heimdall, der Gott, der beim Anbruche des großen Kampfes der Götter gegen die weltzerstörenden Mächte in sein Gellhorn

stößt und zum Sammeln bläßt. Es ist der Widerhall der irdischen Hörner, die oft genug durch die Wälder und Felder Germaniens die Männer gegen den Feind gerufen hatten. Alter Brauch ist es gewesen, Ort und Zeit des Kampfes dem Gegner zu bestimmen. In das Mythische entrückt ist der Brauch des voraus bestimmten Walplatzes durch die Ebene Wigrid, auf der sich Surt und die seligen Götter zum Kampfe finden; „der Meilen hundert mißt sie im Gevierte, die Stätte ist ihnen bestimmt". Der zur Walstatt bestimmte Platz ward dann mit Haselstecken umgrenzt. Die Hasel war dem Tius geweiht, dem in ältester erkennbarer Zeit über Kampf und Recht allgebietenden Himmelsgotte. Die Haselung war das äußere Zeichen der Weihung des Feldes, der Übergabe in den Schutz des großen Volksgottes, und zwar „haselte" der Forderer den Platz, d. h. ließ ihn mit Haselstecken marken. Diese uralte Sitte konnte natürlich nur geübt werden, solange die Heere noch sehr klein waren; in historischer Zeit bedeutet „einen zum Kampfe bestimmten Platz mit Haselstangen einfriedigen" im allgemeinen nur noch „das Walfeld bestimmen".

Die Furchtbarkeit der Germanen als Feinde lag nicht allein in der rücksichtslosen Tapferkeit ihrer Angriffe, sondern noch mehr in dem religiösen Elemente, an dem ihr ganzes Leben reich war.

Vor Beginn der Schlacht oder vor Eröffnung des Krieges ward der Wille der Götter erforscht durch Beobachtung der Eingeweide und des rinnenden Blutes der Opfer. Die Normannen zerschmetterten vor Beginn der Heerfahrt den durch das Los zum Opfer erkorenen Menschen den Schädel und legten Gehirn und Herz bloß. Aus dem zuckenden Herzen erforschten sie den Ausgang des Unternehmens. Dann bestrichen sie ihr Angesicht mit dem Blute und traten ihre Fahrt an. In altdänischen Liedern binden die Helden, um sich unverwundbar zu machen, rote Seidenfäden um den Helm: der Rest eines mit Opfer verbundenen Zauberritus. Man hielt es für bedeutungsvoll, daß es glücklich von statten ginge, wenn die Schiffe ins Meer geschoben werden sollten. Als einmal ein Mann unter die Rollen geriet, auf denen die

Schiffe vom Lande ins Meer gerollt wurden, und den Tod dabei fand, däuchte die Dänen diese „Rollenrötung“ kein guter Anfang (FAS I_{364}). Hedin findet im Walde ein großes schönes Weib Göndul, das ihm einen Vergessenheitstrank reicht und ihn anspornt, er solle, um Ruhm zu gewinnen, Hild, die Tochter seines Blutsfreundes Högni rauben und dessen Gemahlin unter sein Schiff legen, wenn es in die See gezogen werde. Hedin läßt auch sein Drachenschiff über den Leib der Königin hinweg in die See schieben (FAS I_{394}): es sind Sühnopfer, wohl eine Art Bauopfer, die die Schiffe gegen Wind und Wellen schützen sollen.

Wenn der Krieg oder die Schlacht unter günstigen Vorbedeutungen erschienen war, so wurden den Göttern Opfer gebracht, um sie zu versöhnen, falls sie etwa einen alten Grimm gegen das Volk hatten. Menschliches Blut mußte fließen, um den göttlichen Zorn zu versöhnen; denn die Götter sind gewaltige, zornige Götter auch nach der Vorstellung der Germanen. Diesem Sühneopfer verband sich zugleich das Gelübde eines großen Dankopfers durch die Erstlinge des Krieges und die furchtbaren Früchte des Walfeldes. „Gram ist euch Odin!“ ist das Schlimmste, was dem Feinde zugerufen werden konnte; die Feindschaft Odins ist die vernichtende Niederlage im Kampfe. Drohte die Schlacht plötzlich eine ungünstige Wendung zu nehmen, mußte die noch immer zürnende Gottheit durch neue Opfer versöhnt werden. „Wenn sie einmal im Kampfe in die Enge kommen, rufen sie aus der Menge der Götter einen zur Hilfe herbei: diesem sind sie dann nach dem Siege vorzugsweise ergeben“ (Ad. Br. IV_{22}). Während der Seeschlacht, die Jarl Hakon gegen die in Norwegen eingefallenen Jomswikinger schlägt (988 oder 989), wendet sich das Glück zuerst von dem Jarl; nachdem er viel Volks verloren, opfert er der Thorgerd seinen siebenjährigen Sohn zum Siege, und die Göttin schickt ein verderbliches Ungewitter gegen die Flotte der Wikinger.

Bei den Dänen bestand ein königliches Gesetz, demzufolge der Vater alle seine erwachsenen Söhne bis auf den vertrieb, der die Herrschaft zu übernehmen hatte. Viele

kriegslustige Jünglinge schlossen sich diesem Zuge an, bauten Schiffe, rüsteten sie aus und stachen in die See, nachdem sie dem Thor geopfert hatten (S. R. Norm. 218).

Zu Sommersanfang, wenn die Jahreszeit für Heerfahrten und Seezüge anbrach, wurde das dritte große Opferfest im Jahre, das Siegopfer gehalten: das altherkömmliche Sommeropfer, das ursprünglich nur in gut bäuerlicher Weise für gutes Wachstum der Feldfrüchte gebracht worden war, verwandelte jene kriegerische Zeit, wo Jahr für Jahr beim Beginne der bessern Zeit zu irgend einer kriegerischen Unternehmung ausgezogen wurde, in ein „Siegesopfer" (Yngl. S. 8). „Gabe um den Sieg" hieß auch das Bittopfer vor jeder großen Unternehmung.

Als sich im Jahre 1000 auf Island die Heiden und die dem Christentum als Landesreligion Zugeneigten feindlich gegenüberstanden, und die treuen Anhänger des alten Glaubens aus jedem Viertel der Insel zwei Männer zu opfern beschlossen, wollten die Führer der christlichen Partei ebensoviele und zwar die besten Männer als „Gabe um den Sieg" dem Herrn Christus bringen (S. 464). In der Brawallaschlacht betet Harald Hildetan zu Odin und gelobt ihm für den Sieg die Toten des Walfeldes (S. 297). Dag opfert Odin um Rache für den Tod seines Vaters, und der Gott lieh ihm seinen Speer (S. 265). König Eirik von Schweden begibt sich vor der Schlacht mit seinem Neffen Styrnbjörn in den heiligen Hof Odins und gelobt, nach zehn Jahren sterben zu wollen; die früheren Opfer hatten Odin nicht günstig gestimmt. Darauf erscheint ihm der Gott, gibt ihm einen Rohrstengel und gebietet ihm, diesen über die feindlichen Scharen mit den Worten zu schießen: „Odin hat euch alle!" Als der König wirft, zeigt sich ihm ein Speer in der Luft, der die Gegner blendet: so gewinnt er mit Odins Hilfe den Sieg. [Über die Bedeutung dieses Gerwurfes vgl. S. 266].

Wenn das siegreiche Heer dem Gotte, der es geführt, das Dankopfer darbrachte, so sang und beging es den Siegesleich. Die Skandinavier des 5. Jahrh. opferten Tius als Dankopfer die ersten Kriegsgefangenen, indem sie sie hängten, in Dornen warfen oder sonst qualvoll töteten (S. 236). Auch das Ritzen des Blutaars war eine feierliche Opferhandlung für Odin: man schnitt dem gefangenen Feinde vom Rücken aus die Rippen los und riß dann die Lunge heraus (Orkn. S. 8; Reg. 26; Har. S. hárf. 31). Diese Niedermetzelung

der gefangenen Feinde ist die Vollstreckung des vor der Schlacht eingegangenen Gelübdes, ein „Bittopfer mit verschobenem Zeitpunkt". Bei den Germanen beruht diese Sitte auf der Anschauung, daß die Götter über das Los der Gefangenen selbst gesprochen, ihr Schicksal bestimmt und entschieden haben, und daß jeder Kampf eigentlich ein Gottesgericht ist, das den Unterliegenden verurteilt. Auch hinter der Vernichtung der gesamten Kriegsbeute steckt ohne Zweifel ein Opfer für den furchtbaren Kriegsgott. Die Moorfunde in Schleswig und Dänemark, die soviel Waffen und Geräte zu Tage förderten, sind offenbar auf ähnliche Gelübde zurückzuführen. Die Waffen zeigen Spuren von Hieben und Stichen, die Speerspitzen sind verbogen, die Schwerter zerbrochen, Lanzenstangen und Bogen durchhauen. Mehrere Schildbuckel sind zusammengezogen, ein großer Bronzekessel ist kreuz und quer zerhackt. Alles das, die wertvollen Gold- und Silbersachen, die ganzen und zerbrochenen Waffen, Tröge, Tongefäße und die niedergemachten Pferde hat ein siegreiches Heer als Siegesopfer für die Götter auf dem Platze gelassen. Einer der kostbarsten dieser Funde ist, was bemerkenswert sein dürfte, im Thorsbjerg-Moor gemacht worden.

Religiöse Elemente bestimmten auch den Zweikampf. Auch hier ward Zeit und Ort im voraus verabredet und das Feld gehaselt.

Wenn der Zweikampf beginnen sollte, ward ein fünf Ellen langes Tuch auf dem Boden ausgebreitet, dessen Zipfel mit Ösen an hölzernen mit Köpfen versehenen Pflöcken befestigt wurden. Der Mann, der dies alles in Ordnung brachte, mußte zu den Pflöcken so hingehen, daß er den Himmel zwischen den Beinen sah und das Ohrläppchen mit einem [leider nicht mitgeteilten] Spruche anfaßte, der bei dem Pflockopfer gesprochen wurde: ein altes Zaubermittel, um in die verborgene Welt hineinzuschauen und das Menschenauge noch mehr zu schärfen, ist hier Rechtsbrauch geworden (Kormaks S. 10). In der Nacht vor dem Ringkampfe mit Gunnlaug Schlangenzunge betete Thord zu Thor um den Sieg. Als sie sich nun faßten, schlug Gunnlaug zwar dem Gegner beide Beine unter, allein er verrenkte sich selbst dabei den Fuß und fiel zu Boden (S. 332). Nach Beendigung des Zweikampfes folgte ein Opfer, wie die norwegischen Sagas lehren. Als Egil in Norwegen um den Besitz von seines Weibes Erbe mit Atli, der ihm dasselbe verweigert, einen Zweikampf eingeht, wurde

ein großer und alter Stier vorgeführt. Den hieß man das Opfertier; das sollte der schlachten, der den Sieg behielt; das war zuweilen ein Tier, zuweilen aber ließ jeder der beiden Kämpfer sein eigenes vorführen. Als Atli fiel, sprang Egil rasch auf, und dahin, wo das Opfertier stand. Er griff mit einer Hand an das Maul und mit der andern an das Horn und drehte es so, daß die Füße in die Luft sahen, und das Halsbein auseinander ging (Egils S. 68). Kormak hatte den Thorward im Zweikampfe schwer verwundet und das Rind als Siegopfer sofort niedergehauen. Sobald Thorward wieder auf den Füßen stehen konnte, fragte er ein zauberkundiges Weib, was ihm am ersten zur Besserung seiner Gesundheit diensam wäre. Sie riet ihm, mit dem Blute des Stieres, den Kormak nach dem Zweikampfe geschlachtet habe, eine nahe Elbenhöhle zu bestreichen und aus dem Fleische den Elben ein Mahl zu bereiten. Sobald er geheilt war, forderte er den Kormak sofort wieder, hatte aber das frühere Schicksal, und jener schlug auch den unvermuteten Angriff eines andern glücklich ab. Darauf hieb Kormak den Opferstier nach der Sitte (Korm. S. 22/23).

Der Götterdienst im Rechtsleben.

Die Vorstellung, daß den Germanen das Recht nicht als Menschenwerk, sondern von göttlicher Herkunft erschien, wird von den heutigen Rechtsgelehrten bestritten. Die Annahme einer spezifisch priesterlichen Überlieferung des altgerm. Rechts ist allerdings zu verwerfen, weil sie den Priestern eine Stelle und Bedeutung anweist, die sie in der Vorzeit niemals eingenommen haben. Auf der anderen Seite ist zuzugeben, daß der Vollzug der Todesstrafe ein Kultakt war, und daß das germ. Kriminalrecht in seinem letzten Grunde auf der religiösen Idee der Sühnung beruhte. Mag auch der eddische Rechtsgott Forseti von den Friesen zu den Skandinaviern gewandert sein und hier seine richterliche Tätigkeit mit seinem Vater Baldr geteilt haben, es steht doch fest, daß bei allen Germanen der oberste Befehlshaber des in Thing und Heer versammelten Volkes der machtvoll gebietende Himmelsgott Tius war. Unter seinem Schutz und Befehle stand in Krieg und Frieden, kämpfend und beratend das Volk. In seinem Namen geboten die Priester Stillschweigen, in seinem Namen straften sie. Recht und Religion sind dem Germanen so sehr eins, daß, da auf dieser Welt nur Unrecht geschehen kann, erst in der neuen Welt nach den Ragnarök die Rechtsordnungen

dauernd und unverletzlich sein können. Die Götter sind die Schutzherrn der Lebensordnung und des Blutsverbandes der Familie; Frevel dagegen ist also Religionsfrevel, darum ist den Göttern, nicht den Menschen die peinliche Gerichtsbarkeit innerhalb der Familie anheimgestellt.

Wie die ganze Menschheit von den Göttern abstammt, Heimdalls Geschlecht ist, so ist auch die Ständeordnung das Werk der Götter. Daß Heimdall selbst die drei Stände der Sklaven, der Gemeinfreien und der Edelgeborenen gegründet habe, aus denen der König hervorgegangen sei, mag rein dichterische Vorstellung sein, aber durch seine Könige stand das Volk in unmittelbarem Zusammenhange mit den Göttern. Vom Beginne der geschichtlichen Zeit an steht über dem Gemeinfreien, dem „Heer-Mann", der Adel kraft seiner höheren Geburt. Dem Edelgeschlechte legte man göttliche Abkunft bei, sein Urahn forderte und genoß dauernden Kult. Daher schrieb der Volksglaube der edlen Art auch Kräfte zu, die über die gewöhnlichen hinausgingen, z. B. das Verständnis der Vogelsprache. Daher glaubte man im Edelgeschlechte Land und Leute von der Gottheit geschirmt. Daher stammt auch der höhere Wert, den das Recht wie die Gesellschaft auf den Menschen von edler Art legt, und darum wird der König aus dem Adel genommen. Das Priester- oder Königsgeschlecht, das dem Kultus der Stammesgottheit vorstand, leitete seinen Ursprung in gerader Linie von ihr ab. Die schwedischen Könige von Uppsala wie die dänischen von Hleidr führen ihre Herkunft auf den Wanengott Frey zurück. Freys oder Tys Geschlecht heißen die nordischen Könige allgemein. Der Vorsitzende und Leiter des Opfers war in Norwegen und Schweden der König, Jarl oder Herse (d. h. der Jarl, der zum Beherrscher eines Gaues erhoben war).

Heer- und Kriegswesen bilden den eigentlichen Brennpunkt für das öffentliche Leben der Germanen. Religion, Verfassung und Recht der Germanen sind in wesentlich kriegerischem Geiste gestaltet. In den altgerm. Kampfordnungen wie in den Gerichtsversammlungen wurden die dem über Kampf und Recht waltenden Himmelsgotte Tius

geweihten Haselstauden zur Umhegung des unter göttlichen Schutz gestellten Platzes verwendet, auf dem das Recht, sei es durch die Waffen, sei es durch Urteil gefunden werden sollte. Die Sagas bieten genaue Schilderungen der Haselung der Thingstatt.

Auf einem ebenen Felde war ein Kreis durch Haselstangen abgesteckt, die von außen mit Schnuren umzogen waren, die man „heilige Bänder" hieß. In diesem Ringe saßen 36 Richter, 12 aus jedem der drei vereinigten Landbezirke. Über dem ganzen Gerichtsfelde lag eine besondere Heiligung, die von dem Goden am Vorabende darüber ausgesprochen ward. Besonders geheiligt war der abgegrenzte Ring, den die Haselstangen mit den heiligen Bändern umschlossen. Wer die Bänder entzweischnitt, die Stangen niederwarf und in den Ring einbrach, verletzte den hohen Thingfrieden und lud größte Schuld auf sich (Egils S. 56; Frostathingsløg I § 2).

Die Haselung der Walstatt wie des Thingfeldes geschah unter Spruch und Brauch, die uns heute leider verschollen sind; im Norden wie im Süden der Ostsee stand der Friede wie der Krieg unter dem Gesetze des Tius, der über dem Streite der Speere und Schwerter wie dem Streite um das Recht waltete. Und wie man den Gegner zur Beantwortung der Klage und zum Austrage der Sache auf eine bestimmte Thingstätte am gesetzten Tage lud, so forderte man den Feind zur Entscheidung durch die Waffen auf ein genanntes Feld am festen Tage. So diente auch der Heerpfeil im Norden nicht bloß als Ladung zu den Waffen, sondern auch zum gebotenen Thing bei Verletzung des gemeinen Friedens.

Die Gerichtsstätte war zugleich Opferstätte. In ihrer Nähe stand der Opferstein, an dem den zum Tode Verurteilten der Rücken gebrochen wurde, oder auch das heilige Wasser, in das diese als Opfer versenkt wurden. Auf Island ward die Thingstätte gern in Verbindung gebracht mit den Bezirkstempeln. Als Thorolf Mostrbart seinen aus Norwegen mitgebrachten Tempel in Island wieder aufrichtete, setzte er zugleich ein Bezirksthing ein, und zwar innerhalb der heiligen Gemarkung (S. 344). Als sich das Bedürfnis nach einer für die ganze Insel gemeinsamen Rechtsordnung geltend machte, wurde ein angesehener Norweger Ulfljot beauftragt, ein für ganz Island gültiges Landrecht auszuarbeiten. Das wichtigste

dieser neuen Gesetzgebung war die Einrichtung einer allgemeinen Landesversammlung (des Allthing) als oberstes Gericht und gesetzgebende Versammlung für ganz Island und die Einführung des Gesetzessprechers. Der Ort, an dem das isl. Allthing unter freiem Himmel tagte, hieß Thingwöllr (Thingebene, heute Thingvellir) und lag im Südwestteile der Insel. Eine in der Thingebene befindliche Anhöhe diente dem Gesetzsprecher zu seinen Rechtsvorträgen und zu den öffentlichen Verkündigungen: sie wurde deshalb Gesetzesfelsen genannt.

Zu den Eröffnungsverhandlungen gehörte außer dem Opfer, der räumlichen Einfriedigung und der Verkündigung des Thingfriedens das Gebot des Stillschweigens. Der Priester sprach es aus im Namen des Gottes, dem das Thing geheiligt ist, und damit trat der volle Friede ein. Die dabei übliche Formel lautete: „Ich gebiete Lust und verbiete Unlust“ (d. i. Aufmerksamkeit und Unaufmerksamkeit). War die Beratung zu Ende, so wurde der Bann durch die Priester und die Versammlung geschlossen.

Durch das Bewußtsein, unter der unmittelbaren Obhut der Gottheit zu stehen, bekam das Volk einen durchaus religiösen Anstrich. Eine Reihe gerichtlicher Handlungen trägt ein religiöses Gepräge und steht damit in genauer Beziehung zum Tempeldienste. Alle rechtlichen Funktionen im Gerichte erforderten zu ihrer Gültigkeit die Ablegung eines Eides, der auf den heiligen Altarring geschworen wurde.

Der Mann, der einen Tempeleid schwören sollte, nahm den silbernen Eidring in die Hand, der bestrichen war mit dem Blute des Opfertieres (Vígagl. S. 25). Einen Ringeid schwur Odin, um den Met zu behalten; beim geweihten, weißgefärbten Steine will Gudrun mit heiligen Eiden ihre Unschuld erhärten (Guþr. III$_3$); Helgi und Sigrun haben sich heilige Eide gelobt beim Wasser der Unterwelt und dem Steine der Unn (d. h. Welle, eine Tochter Ægis; H. H. II$_{29}$); schlecht hielt Atli die Schwüre, die er dem Gunnar bei der Sonne gelobt, dem Berge des Sieggottes Odin, dem Pfosten des Ehebettes, bei Ulls Ringe (Atlakv. 31); Wölund läßt sich vom Vater der Geliebten alle Eide schwören bei des Schiffes Bord und des Schildes Rand, bei der Schneide des Schwerts und dem Schenkel des Rosses (Vol. 33). „Frey und Freyja und der starke Thor samt Odin mögen mir zürnen“ beteuert Hallfred (S. 217); „ich schwöre einen Eid auf den

Ring, einen gesetzlichen Eid, so helfe mir Frey und Njörd und der allmächtige Ase" lautet die Formel des Eides vor dem Thinge (S. 204).

Unter den angeführten Stellen läßt sich eine ältere und eine jüngere Gruppe unterscheiden. Die erstere steht noch auf einer sehr niedrigen Stufe: da ist der Eid nichts weiter als ein Fluch, den man für den Fall des Meineides gegen sich selbst ausspricht, als ein Zauber, den man gegen sich selbst herbeiruft; diese Selbstverwünschung wird mit feierlicher und pathetischer Stimme ganz wie ein Zauberspruch vorgetragen; „schwören" bedeutet nur „mit lauter, halbsingender Stimme etwas äußern." Man „beschwört" die eigenen Waffen, das eigene Schiff, das eigene Roß. Ganz deutlich wird diese Auffassung durch Wölunds Schwur und durch folgenden bestätigt: „Belog ich euch, so mög' ich der leidigen Thursen Beute, des Galgens Opfer werden" (Am. 32). Die zweite Gruppe aber ruft die Götter als Zeugen oder Vollstrecker des Eides an, setzt diese also als ethische Persönlichkeiten und Hüter der ewigen Wahrheit voraus.

Im Gegensatze zum Segen, Gebet oder Rechtsspruche, in dem der Priester unter feierlicher Handlung für das ganze Volk spricht und die göttliche Macht zum Vollstrecker aufruft, steht der Fluch: Wunsch und Verwünschung wollen und sollen beide wirken, der Wunsch das Wohl, der Fluch das Weh. Die Verwünschung ist am wirksamsten, wenn man die Götter dabei anruft und sie bittet, die verkündete Verurteilung oder das verhängte Unheil zu vollstrecken. Der Zorn und die Feindschaft der göttlichen Macht wird dem Verhaßten und Verachteten angesagt.

Der Skald Egil liegt mit einem angesehenen Norweger im Erbstreit um die Hinterlassenschaft des Schwiegervaters. Der Gegner hat sich die liegende und fahrende Habe des Verstorbenen angeeignet, und auch die Verhandlung auf dem Thing verläuft durch gewaltsamen Eingriff der Königin Gunnhild, der Gemahlin K. Eiriks, zu Egils ungunsten. Ehe er das Thing verläßt, ruft er: „Darum rufe ich alle Männer, die meine Worte hören können, Lehnsmänner und Rechtskundige und das ganze Volk zu Zeugen, daß ich den Bann lege auf alle Landgüter, daß niemand sie bebaue und verwalte. Ich banne sie meinem Gegner und allen andern Männern, in- und ausländischen, reichen und armen, und auf jeden Mann, der sie bebaut und verwaltet, lege ich den Bruch des Landrechtes und den Bruch

des gemeinen Friedens und lege den Zorn der Götter auf ihn." Er verhängt also mit der Verwünschung zugleich Brand und Bruch über Haus und Hof. — In der Haßstrophe gegen König Eirik Blutaxt ruft derselbe Skald: „Erzürnt seien die Götter und Odin! Laß, o Landesgott, den Tyrannen von seinen Landgütern fliehen! Frey und Njörd mögen feind sein dem Feinde der Männer, dem Schänder der Heiligtümer!" (Egils S. 56). Freys Werber Skirni um die schöne Riesenmaid Gerd flucht der Spröden: „Erzürnt ist dir Odin, erzürnt der Asen Fürst, Frey wird dein Feind sein, böseste Maid! verwirkt hast du den schweren Zorn der Götter!" (Skírn. 33).

Auch zu den bösen Dämonen, die sie holen, haben und peinigen sollen, werden die Verhaßten gewünscht, zu den Trollen, Elben und Zauberweibern, die Reifriesen sollen sie mit ihrem Hasse verfolgen (Bósa S. 5). In den Sagas, nicht in den eddischen Liedern, werden sie auch oft den Trollen übergeben oder in die Unterwelt verwünscht; Hunde sollen ihn bei der Hel nagen! Der Neiding, der eine entehrende Tat verübt hat, ist allgemeiner Verachtung und verderblichem Hasse verfallen.

Die zauberkundige Busla will den König Ring von Ostgotaland zwingen, das Todesurteil über seinen Sohn Herraud und dessen Pflegebruder Bosi aufzuheben. Darum spricht sie einen großen Fluch in rhythmischer Form über den König, der so lange gelten soll, bis der Zweck der Drohung erreicht ist. Wenn Ring die Helden nicht frei läßt, so schließt jede Strophe, soll ihn schwerstes Unheil treffen: die Felsen sollen wanken, die Erde erbeben, beispielloses Unwetter losbrechen, wenn König Ring dem Herraud nicht Frieden, dem Bosi nicht Leben gewährt. Nattern sollen sein Herz fressen, seine Ohren taub werden, seine Augen herausspringen — wenn er segeln will, zerschleiße das Takelwerk, wenn er steuert, breche das Ruder, die Segeln verwickeln sich, die Taue zerreißen (vgl. H. H. $II_{32.30}$; Am. 37). Will er reiten, soll der Zügel schlaff hangen, die Hengste erlahmen, die Gäule verschlagen, und alle Wege und Steige sich doppeln, daß er sich verirre. Liegt er im Bette, so brenne er wie ein Strohfeuer; sitzt er auf dem Hochsitze, schwanke er wie auf der Krone der Welle. Umsonst sei der Wille, zu freuen sich des Mädchens, wenn er dem Herraud nicht Frieden, dem Bosi nicht Leben gewährte (Bósa S. 5). Das war der stärkste Zauber, und man darf ihn nach Sonnenuntergang nicht sprechen. „Rate, Ring, diese Namen [Runen] richtig", fuhr das Zauberweib fort, „sonst soll dich all das Üble treffen, das ich dir angewünscht habe": ᚱ. ᚠ. ᚹ. ᛇ. ᛉ. ᚢ. Das Zauberlied ist also noch mit Runenzauber verbunden.

Der „Menschenreinigung", dem Eide, steht die „Gottes Reinigung" gegenüber. Das Gottesurteil setzt den Glauben

an ein unmittelbares Eingreifen der Gottheit voraus, die eine verborgene, der ferneren Vergangenheit angehörige Tatsache enthüllen kann. Neuerdings wird angenommen, daß das Gottesurteil erst durch Vermittelung des Christentums in das germ. Recht gekommen sei, zumal da von einem nationalskandinavischen Gottesurteile nichts verläßig überliefert sei. Das Ordal des Kesselfanges ist allerdings von Deutschland nach dem Norden eingeführt. Als Gudrun, von Herkja des Ehebruches angeklagt, sich zum Kesselfang erbietet, sagt sie: „Laß Saxi holen, den König der „Südmänner", er weiß zu weihen den wallenden Kessel"; wir erfahren ferner, daß es darauf ankam, Steine aus dem siedenden Wasser heraufzuholen, daß, nachdem die Königin durch die heilige Probe des heißen Wassers ihre Unschuld erwiesen hatte, die Anklägerinnen die Gegenprobe machen mußten, und daß sie, als diese übel ausfiel, durch Versenken in einen Sumpf (d. h. durch den Opfertod) bestraft wurden (Guþr. III_7). Aber die Eisenprobe, das Tragen von glühendem Eisen, wird schon in den Tragödien des Sophokles erwähnt, und die Wasserprobe übten bereits die Kelten, ja, die Feuer- und Wasserprobe scheinen in die idg. Urzeit zurückzureichen, wenn sie auch nur eine Verschärfung des Eides gewesen sein mögen. Auch der nordische Brauch des Rasenganges, der beim Abschlusse der Blutbrüderschaft in Übung war, war eine Verstärkung des Eides, den die sich Verbrüdernden schworen (S. 453); man rief aber auch die Götter zu Zeugen der übernommenen Verpflichtungen an. Man schnitt aus der Erde einen Erdstreifen aus, so daß beide Enden fest in der Erde blieben, und setzte einen Spieß darunter, so groß, daß ein Mann mit seiner Hand an den Gernagel faßen konnte. Dann weckten sich die Männer Blut und ließen ihr Blut zusammen in die Erde fließen, die aufgeschnitten war unten weg von dem Erdstreifen, und rührten alles zusammen, die Erde und das Blut; darauf aber fielen sie alle auf die Knie und schwuren den Eid, daß jeder den andern rächen wollte wie seinen Bruder, und sie riefen alle Götter zu Zeugen auf (Gisla S. I_{11}). Die Handlung besteht also aus drei Teilen: 1. dem Gehen unter den

Erdstreifen, was nur das Symbol der Wiedergeburt im Schoße der Erde ist; 2. dem Träufelnlassen des Blutes in die durch das Emporheben des Rasens entstandene Aushöhlung des Bodens und dem Vermischen des Blutes mit der Erde; 3. dem Schwure. Einen solchen Blutbund haben Odin und Loki, Sigurd und Gunnar geschlossen (Lok. 9; Brot af Sigurþ. 18). Man kann vielleicht annehmen, daß das Blut den Füßen entzogen und durch das Mischen mit den Füßen wieder in die Verwundungen eingerieben wurde; denn die Mischung durch äußere Aufnahme in die Wunden herbeizuführen ist auch heute noch in einigen Gegenden Afrikas Übung. Jedenfalls ist sie nur aus dem Seelenglauben verständlich. Blutsverwandte Menschen sind auch seelenverwandt; man kann aber auch die Blutsverwandtschaft nach freier Wahl erzeugen durch gegenseitige Aufnahme des Blutes, durch Blutmischung: wer einen Teil des lebendigen Blutes mit einem zweiten tauscht, wird dessen wirklich blutsverwandter Bruder. An diesen Brauch der wilden Urzeit schloß sich zunächst die symbolische Zwillingsgeburt durch die mütterliche Erde an, und diese Vereinigung wurde sodann ein im Götterdienste geweihter und verklärter Rechtsbrauch.

Die Todesstrafe wurde in der Urzeit nur bei solchen Verbrechern vollzogen, die die Gemeinschaft der Familie und des Stammes und ihre Schutzgeister oder Schutzgötter verletzten (S. 486). Deren Zorn konnte nur durch den Tod des Verbrechers gesühnt werden; die Todesstrafe war also ein Opfertod des Schuldigen. Konnte man aber des Übeltäters nicht habhaft werden, so wurde er aus der Gemeinschaft und dem allgemeinen Frieden ausgestoßen und dem Tiere des Waldes, dem wilden Wolfe gleichgestellt, den zu vernichten ein gutes Werk war: ein solcher „Waldgänger“ war gezwungen, sich in die Wälder und Wüsten zu flüchten; jeder durfte ihn töten, aber niemand beherbergen. Er war vogelfrei, dem göttlichen Strafgerichte verfallen, ein Opfer, das die Gottheit nicht aus der Hand der Menschen entgegennahm, sondern auf unbekanntem Wege mit unheimlicher Gewalt qualenvoll aber sicher mit Beschlag nahm. „Gram ist euch Odin“ war

die Formel für den unsichtbaren Groll, die unheimliche Strafgewalt der Götter. Die Geschichte Grettis des Starken, des isl. Nationalhelden, entrollt uns das interessanteste Bild eines solchen Waldgängerlebens.

Das allgemeine Strafrecht zeigt einen doppelten Charakter, einen weltlichen und einen sakralen: gemeine Friedensbrüche wurden mit Friedlosigkeit, unsühnbare Verbrechen mit dem Opfertode gestraft. Weil die Todesstrafe ein Kultakt war, hat sie ein umständliches Ritual: beim Hängen diente der Weidenstrang anstatt des Strickes, der laublose Baum anstatt des Galgens oder das Aufrichten des ihn vertretenden Galgens am Meeresufer, das Kehren des Gehängten nach Norden, das Mithängen d. h. Mitopfern von Hunden und Wölfen. Vom Hängen, Ertränken in dem Opferquell, Rückgratbrechen, Herabstürzen von Felsen, Blutadlerschneiden und Lungenausreißen wird ausdrücklich gesagt, daß es Kultstrafen waren. Weil die Todesstrafe ein unter so strengen Regeln stehender Kultakt war, bedurfte ihre Vollstreckung eines Mannes, der mit den erforderlichen Formen und Gebräuchen vertraut war, d. h. eines Priesters.

Von den einzelnen Vergehen gegen die Götter und ihren Bestrafungen seien nur die beiden wichtigsten erwähnt. Wer den Tempelfrieden verletzte, der hieß „Wolf im Heiligtume" und wurde durch die Tat selbst friedlos. Vollends die Verletzung der Tempel selbst oder der in ihnen aufgestellten Götterbilder war eine ganz besonders frevelhafte Tat; man nahm an, daß die Götter selbst solche Untaten schwer rächen würden: ein Mann, der das getan, würde nie nach Walhall kommen (Nj. S. 89); eine solche Schandtat wird als ein „beispielloses" Verbrechen bezeichnet, noch schlimmer als die Tötung des eigenen Sohnes (Kjaln. S. 5).

Auf Gotteslästerung stand Ächtung, d. h. der Frevler verfiel der Gottheit selbst (vgl. 474). In einem vulkanischen Ausbruche sehen die Isländer eine Strafe der Götter wegen Gottlosigkeit.

Noch zwei Rechtsfälle verdienen in diesem Zusammen-

hange besondere Beachtung, obwohl sie weniger mit dem Gottesdienst als mit Zauberei und den Vorstellungen des Seelenglaubens zu tun haben.

Im westlichen Island wohnte in der zweiten Hälfte des 10. Jahrh. eine Frau namens Geirrid mit ihrem Sohne Thorarin. Ihr Geschlecht stammte aus Halogaland, der nördlichsten Landschaft von Norwegen, die mit den zauberkundigen Lappen der benachbarten Finnmark in steter Berührung stand; auch Geirrid wie ihr Vater galten als nicht recht geheuer. Der junge Gunnlaug, der Sohn Thorbjörns kam oft zu ihr herüber, um etwas von ihren Künsten zu lernen. Nicht weit entfernt wohnte eine Witwe Katla mit ihrem Sohne Odd, sie war schönen Aussehens, aber eine schlimme Zauberin, er war von bösartigem Charakter. Odd begleitete den Gunnlaug öfters auf seinen Wanderungen, und Katla lud ihn wiederholt ein, bei ihr zu übernachten; Gunnlaug aber lehnte das stets ab, und die eifersüchtige Katla warf ihm vor, er hätte mit der Geirrid ein Liebesverhältnis. Zu Anfang Winters war Gunnlaug mit Odd wieder bei Geirrid gewesen, bis tief in den Abend hinein; sie warnte ihn, noch in der Nacht heimzukehren: es seien viele Hexen auf der Fahrt, und oft verberge sich eine arge Unholdin unter einer schönen Haut, er selber aber sehe wenig glückverheißend aus. Trotzdem machten sich die beiden Männer auf den Weg; Katla, die bereits im Bette lag, forderte Gunnlaug durch ihren Sohn zum Bleiben auf; der aber erklärte, heim zu wollen. Gunnlaug kam indessen abends nicht nach Hause. Erst spät in der Nacht fand ihn sein Vater bewußtlos, von Blut überströmt und das Fleisch von den Knochen gerissen vor der Tür liegend. Gunnlaug lag den ganzen Winter über an seinen Wunden, und seine Krankheit wurde viel besprochen. Odd aber meinte, Geirrid würde ihn wohl geritten haben. Im nächsten Frühling, als die Zeit für die gesetzlichen Ladungen herankam, wurde Geirrid darum vor Gericht geladen, daß sie eine Nachtreiterin sei und Gunnlaugs Krankheit verschuldet habe. Zwölf Geschworene hatten in der Sache zu entscheiden. Ihr Bruder aber schwur auf den Tempelring, daß sie unschuldig sei, und der Spruch ergab „Nichtschuldig“ (Eyrb. 15. 16. 20).

Nach den nordischen Rechtsbüchern wird jemand, der durch Wort oder Zauber Krankheit oder Tod von Menschen oder Vieh verursacht, mit der Acht in ihrer strengsten Gestalt bedroht: der Beweis soll durch eine Zwölferjury erbracht werden. Der Rechtsstreit zwischen Thorbjörn und Geirrid war durch die gelungene Verteidigung der letzteren erledigt, aber ihre Unschuld kommt später noch glänzend an den Tag. Mit ihrer Hilfe gelingt es, trotz aller von Katla angewandten Zaubermittel sie mit ihrem Sohne Odd gefangen zu

nehmen und zu töten, die Mutter durch Steinigen, den Sohn durch Hängen, nachdem Katla zuvor noch ihre Schuld an Gunnlaugs Verletzung eingestanden hat. Das Auffallende ist also, daß gegen Katla und Odd sogleich mit der Exekution vorgegangen wird, ohne jede vorherige gerichtliche Verhandlung, und zwar wegen gemeinschädlicher Zauberei. Warum aber gegen Geirrid wegen desselben Verbrechens am Thinggerichte geklagt wird, ist nicht ganz klar, vielleicht weil sie ihrer Zauberkünste nicht wie nachher Katla an Ort und Stelle auf frischer Tat überführt werden konnte. Dann aber scheint es, als ob die Zauberei bereits im Heidentume als ein „crimen exceptum" betrachtet wurde, bei dem die Einhaltung der gerichtlichen Formen nicht für nötig galt.

Geirrid war als Nachtreiterin angeklagt. Dieser Ausdruck umfaßt sowohl die elbischen Nachtmahren wie die Hexen, Unholdinnen wie irdische Weiber, die vermöge ihrer Zauberkunst bei Nacht ausfahren. Das westgötische Recht zählt zu den schwersten Scheltworten den gegen ein Weib erhobenen Vorwurf, daß man sie im Zwielichte in Trolls Gestalt losgegürtet und mit losen Haaren auf einer Zauntür habe reiten sehen (S. 73). — Höchst interessant ist auch folgende Schilderung eines regelrechten Prozesses gegen Gespenster wegen Hausfriedensbruches und Tötung.

Im Sommer desselben Jahres, in dem das Christentum gesetzlich auf Island eingeführt wurde, also des J. 1000 kam mit einem Dublinfahrer eine reiche Frau von den Hebriden, namens Thorgunna nach Island und nahm auf dem Hofe zu Froda ihre Unterkunft. Dort starb sie noch im Herbste, als Christin, und ihrem Wunsche gemäß ließ der Hausherr Thorodd ihre Leiche nach Skalaholt, dem nachmaligen Bischofssitze schaffen und bei der dortigen Kirche beisetzen. Aber zuwider seinem Versprechen, das er der Verstorbenen gegeben hatte, ließ er deren Bettzeug nicht verbrennen, und nun geht sofort der unheimliche Spuk los. Schon während der Überführung ihrer Leiche nach Skalholt war Thorgunna umgegangen; als dann die Begleiter der Leiche heimkamen, sah man an der Wand einen Halbmond [„Mond der Norne Urd"] in verkehrter Richtung dahinziehen, der als Vorzeichen eines kommenden Sterbens galt. Dann wurde ein Schafknecht auf dem Hofe heimgesucht und starb, und nach ihm starb eine Reihe anderer Leute daselbst; ein gespenstischer Seehund erschien, als ein Vorzeichen vor dem Tode Thorodds selbst, der selbsechst

in der See ertrank, und als man ihm das Erbbier hält, erschien er mit seinen Genossen in nassen Gewändern. Die sämtlichen Toten gingen jetzt allabendlich zum Schrecken der Überlebenden um: 18 von den 30 Leuten auf dem Hofe starben. Endlich weiß der in der Nähe wohnende mächtige und kluge Häuptling Snorri godi Rat. Vor allem muß, was von Thorgunnas letztem Willen unerfüllt ist, ausgeführt und gegen die Wiedergänger ein gerichtliches Verfahren eröffnet werden, und zwar ein Türengericht d. h. eine Gerichtssitzung, die vor der Türe des Hauses gehalten wird; darnach muß ein Geistlicher das Gehöft unter Gebeten mit Weihwasser besprengen und die Lebenden beichten hören. Snorris Ratschläge werden befolgt. Die Wiedergänger, die sich am Abend ans Feuer setzen, werden der Reihe nach zum „Türengericht" geladen, wegen unerlaubten Umgehens und wegen der Schädigung von Menschen an Leib und Leben. Draußen vor der einen Tür der Stube setzen die Kläger die von ihnen zu ernennenden Urteiler nieder, tragen ihre Sache vor und lassen Nachbargeschworene über den Tatbestand aussagen — alles „wie an den Thinggerichten". Zuletzt wird gegen jeden einzelnen der Wiedergänger das Urteil abgegeben. Da steht jeder von diesen, wie die Reihe an ihn kommt, drinnen in der Stube auf und entfernt sich durch die Hintertür — nicht ohne in einem kurzen Spruche mit trockenem Humor sein Gehen zu begründen. Dann trägt noch der Priester Weihwasser und Reliquien in allen Gebäuden herum und hält am folgenden Tage Gottesdienst ab: damit ist dann aller Spuk zu Ende. Das ist die Geschichte vom Frodawunder, das auf Island sprichwörtlich geworden ist (Eyrb. 50—55).

Die Wiedergänger haben also die Achtung der Lebenden vor dem Gesetze bewahrt; sie weichen, weil das Gesetz es fordert, indes ungern, da sie sich sehr wohl am Feuer fühlen: unmöglich hätte man gegen Gespenster wegen Hausfriedensbruches und Tötung vor einem Türengerichte verhandeln können, wenn dieses nicht auch gegen lebende Menschen in gleichem Falle als kompetent gegolten hätte. Daß neben den Hilfsmitteln der heidnischen Zeit auch noch die des neuen Glaubens zur Anwendung gebracht wurden, entspricht ganz einer Zeit, die soeben erst den Glaubenswechsel erlebt hatte, und zumal auch der Persönlichkeit Snorris selbst, der beiden Religionen gleich gläubig oder ungläubig gegenüberstand. Es ist höchst wahrscheinlich, daß wir hier den Ursprung zu den eigentümlichen Prozessen haben, die man später in der christlichen Kirche gegen Feldmäuse, Maikäfer und ähnliches Ungeziefer führte. Die Verurteilung im Tierprozeß ist nicht sowohl als Verurteilung von Tieren wie als zauberisches Bannen von

Menschen- oder Dämonenseelen aufzufassen, eine Parallele zu dem bekannten Seelenaustreiben. Eine Zubehör jenes Zaubers aber ist der Prozeß. Der Tierprozeß ist Gespensterprozeß, und die angeführte Stelle beweist, daß es einen Prozeß in voller Form Rechtens gegen Gespenster und zum Zweck ihrer Abwehr in heidnischer Zeit gegeben hat.

Der Götterdienst im Wirtschaftsverbande.

Aufs engste verknüpft mit der Zeitteilung eines Volkes sind die religiösen Feste, die es feiert. Da die Götter die ins Große gefaßten Verkörperungen der Erscheinungen des Naturlebens sind, war der Gottesdienst der Germanen im wesentlichen ein Naturdienst: durch den Wechsel des Jahres zogen sich die Naturfeste. So fiel das natürliche Jahr mit dem religiösen zusammen, und der bürgerliche Kalender war zugleich der gottesdienstliche. In ältester Zeit unterschied man nur Winter und Sommer; der Winter ward vorangestellt, wie die Nacht dem Tage, nach der uralten allgemeinen Ansicht, daß aus dem Dunkel und der Kälte das Licht und die zeugende Wärme geboren würden. Man zählt also nach Nächten und nach Wintern. Winter und Sommer zerfielen durch die Sonnenwenden im Mittwinter und im Hochsommer in zwei gleiche Hälften: dort ist der längste Tag, hier die längste Nacht, dort beginnt die Abnahme, hier die Zunahme der Tage. Die Wende im Winter erhielt ihre Bedeutung namentlich dadurch, daß von hier das Aufwachen des erstorbenen Naturlebens beginnt: zu dieser Zeit brachten die Nordgermanen die großen Opfer für die Fruchtbarkeit dar (Yngl. S. 8). Winter- und Sommeranfang lagen an den Tag- und Nachtgleichen. Das germ. Jahr begann also Ende September oder Anfang Oktober, und der Sommer hub Ende März oder Anfang April an. Diese vier Festzeiten beruhen demnach auf der Beobachtung der Solstitien und Äquinoctien.

Statt dieser Vierteilung des Jahres wird vielfach eine Dreiteilung angenommen: im Norden habe die Winterjahreszeit am 11. Oktober begonnen, der Beginn des Frühsommers

am 10. Februar, wenn die Tage sichtlich zunehmen, das dritte Fest fiel auf den 9. Juni; erst 940 habe König Hakon der Gute das Frühlingsanfangsfest vom 10. Februar auf den Tag des Jesusgeburtsfestes verlegt (Flt. $I_{53/54}$). Zur Begründung der Annahme einer ursprünglichen Dreiteilung zieht man folgende Angaben heran:

Es war Sitte, ein Opfer darzubringen gegen den Wintersanfang für ein gutes Jahr; Mitte Winters ein zweites zur Erzielung von Fruchtbarkeit; ein drittes mit Sommerbeginn, das war das Opferfest zum Zwecke des Sieges (Yngl. S. 8). Die Drontheimer Bauern hielten um Wintersanfang stark besuchte Gastmähler und große Trinkgelage zur Besserung des Jahrganges, zu Mittwinter opferten sie für den Frieden und guten Verlauf des Winters: ihre Sitte war, ein Opfer im Herbst zu haben, um den Winter zu begrüßen, ein anderes zu Mittwinter, ein drittes am Sommersanfange, da begrüßen sie den Sommer (FMS $IV_{102-104}$). Der vornehme Norweger Sigurd hatte die Gewohnheit, drei Opferfeste jedes Jahr zu halten, eins bei Wintersanfang, das zweite um Mittwinter, das dritte gegen den Sommerbeginn; nachdem aber das Christentum allmählich üblich geworden war, behielt er die alte Gewohnheit wegen der Gastmähler: da hatte er im Herbste ein Freundesmahl, ein Julgelage im Winter, ein drittes Mahl hielt er auf Ostern (FMS IV_{112}; Flt. II_{227}; Olafs. S. h. 117). Der südnorweg. Bauer Harek hielt in jedem Jahre drei Hauptmahle, eine Julgasterei und Mittwinters und zu Ostern (FMS XI Hak. þ. Harekss. 1).

Von einer heidnischen Feier des Festes der Sommersonnenwende ist also nichts ausdrücklich überliefert, und man erklärt die scheinbare Festlosigkeit des Sommers damit, daß der Nordmann um diese Zeit mit dem Felde und der Weide genug zu tun hatte, oder daß die Männer dann auf dem Meere umherschweiften. Das letztere mag für die Wikingerzeit passen. Aber der Sonnenwendtag, die hochheilige Zeit der blühenden und reifenden Natur, ist im Johannistage erhalten: die Feuer deuten noch auf die alte Heiligkeit des Tages, am Johannistage haben die Wassergeister besondere schädliche Macht und verlangen ein Menschenopfer, an ihm sind die Quellen besonders heilkräftig, darum finden an ihm die Brunnenwallfahrten statt. Die Unsicherheit wird vollends dadurch gesteigert, daß von vielen Forschern dem Julfeste jeder Zusammenhang mit der Wintersonnenwende abgesprochen wird (s. u. 507).

Procop erzählt von den nördlichsten Bewohnern der skandinavischen Halbinsel, daß sie, nachdem sie 35 Tage ohne Sonnenlicht gewesen waren, Boten auf die höchsten Spitzen der Berge schickten, um auszuschauen, ob die Sonne nicht bald wiederkäme. Ward dann gemeldet, daß nach fünf Tagen das neue Licht die Tiefen der Täler erhellen werde, wurde unermeßlicher Jubel erhoben, alles feierte das Fest der frohen Botschaft: das war das größte Fest der Thuliten. Den Göttern und höheren Mächten der Luft, des Himmels, der Erde schlachteten sie unaufhörlich Opfer; denn sie fürchteten, daß ihnen einmal die Sonne ganz ausbleiben würde (B. G. II_{15}). Das Fest der Nerthus, wie der entsprechende Umzug des Frey in Schweden, fand im Frühjahre statt, das große Opferfest in Hleidr auf Seeland war schon im Januar, die Festfeier von Uppsala aber um die Frühlingsnachtgleiche (Ad. Br. Scholion 137) oder im Februar (S. 218.): da wurde geopfert um Jahr und Frieden und um den König. Im Frühjahre mit Sommersbeginn wurde ein großes Opferfest veranstaltet „dem Sommer entgegen“ (Egils S. 49). Das Frühlingsfest der Gemeinde läßt sich ungefähr noch aus den heutigen nordischen Frühlingsgebräuchen erkennen:

Es wurde schwerlich vor dem ersten Mai gefeiert. Denn erst dann verkündeten Luft und Keime, daß der Sommer nahte. Aber je nach der Lage, näher der Ostsee oder dem Nordkap, wurde das Fest auch verschoben. Wenn in Dänemark der Kuckuck sich bereits hatte hören lassen, und die Buchen ihre grünen Blätter zeigten, war der Siljansee in Dalarne noch eisbedeckt, und um Drontheim lagerte noch Schnee und Eis. Das dänische Frühlingsfest am ersten Mai leuchtete weiter bis Pfingsten hinein und glitt selbst in das Mittsommerfest über. Am Abend vorher wurden Höhenfeuer angezündet, Walburgisfeuer: man glaubte, daß sie verscheuchend auf alle bösen Geister wirkten, die in dieser Nacht ihr Unwesen trieben, und besonders auf die Hexen, deren Festzeit diese Nacht war. Diese Feuer, wie alle andern, die an hohen Festen gen Himmel brannten, durften nicht mit gewöhnlichem, sondern mußten mit „wildem“ Feuer angezündet werden. Ein solches ließ sich nur auf die uralte Weise schaffen, die im Gebrauche gewesen war, bevor man das Eisen kennen lernte, nämlich durch Reibung zweier Hölzer gegeneinander.

Dieses Feuer wurde in allen germ. Ländern mit einem verwandten Namen bezeichnet, dessen Bedeutung am klarsten

aus dem Schwedischen erhellt: gnideld = Reibfeuer (dän. norweg. nodild, deutsch Notfeuer; ahd. niuwan, nûan reiben). Diese Notfeuer mögen einstmals nur gelodert haben, um die Luft zu reinigen und dadurch die Krankheiten zu vertreiben, also bei Seuchen. Im Laufe der Zeit aber zündete der für das Wohl seiner Herde besorgte Landmann sie jährlich an, um von vornherein den Viehseuchen vorzubeugen, und schließlich flammten sie bei allen großen Festen der Gemeinde zu Ehren der großen Götter auf.

Von allen Bergen und Hügeln leuchten noch heute im Norden die Walburgisfeuer, und die Jugend schlingt um sie einen oft zweifachen, dreifachen Ring zu fröhlichem Reigentanze und opfert die ersten Frühlingsblumen. Schlagen Flammen und Rauch nach Norden, so erwartet man in Schweden einen kalten, ziehen sie nach Süden, einen warmen Frühling. In Dalarne ist es noch heute Sitte, durch das Walburgisfeuer zu springen, zu dem Äste von neun verschiedenen Bäumen oder Sträuchern genommen sind. In Norwegen heilte man Herden, die von einem wütenden Wolfe gebissen waren, um die Verpflanzung der Seuche auf die übrigen Schafe zu verhindern, mit Hilfe des Notfeuers in der Weise, daß man 2—3 Scheiterhaufen anzündete und die Schafe mitten durchtrieb, so daß der Rauch um sie aufschlug. Dann mußten 9 × 9 Verheiratete, immer 9 auf einmal, zwei Balken aneinanderreiben, und mit dem so erzeugten Feuer wurde wieder das erste Herdfeuer in Brand gesteckt. Noch heute werden Weissagungen über die kommende Witterung und Ernte, über Liebe und Tod bei den heiligen Feuern angestellt. In Telemarken verbrennt man neun verschiedene Arten von Holz, um den Schornstein Ostern von den Hexen zu säubern; dann beobachtet man, wohin der Rauch treibt: geschieht es in der Richtung des Weges zur Kirche, so stirbt bald jemand im Hause.

Während die Gemeinde zu den Frühlingsfeuern hinströmte, war es in den Wohnungen eigentümlich unheimlich, nur die allernotwendigsten Personen blieben zurück. Draußen bei den Feuern aber herrschte Leben und Lustigkeit. Doch blieben nicht alle beisammen. Die jungen Burschen und Mädchen zogen in den Wald, um Blumen zu pflücken und grüne Zweige abzubrechen, mit denen in der Frühe des nächsten Morgens die Wohnungen „gemait“ werden sollten. Zuweilen auch grub man in der Walburgisnacht zugleich den Maibaum aus, oder man schmückte ihn, so daß er am Morgen schon fertig dastand.

Das Maifest bestand in Dänemark vor allem darin, „den Sommer in die Stadt zu führen“. In Schweden dagegen war der Kampf des Sommers mit dem Winter, der anderwärts im Fasching stattfindet, auf den 1. Mai verlegt. Junge

Gesellen teilen sich in zwei Scharen, die eine unter der Führung des mit Pelzen und gefütterten Kleidern angetanen Winters, die andere unter dem „Blumengrafen", der mit grünem Gezweige, Laub und Blumen geschmückt ist; dann wird ein regelrechtes Treffen geliefert und der Winter vom Sommer zu Boden gerannt. Das winterliche Gefolge wirft mit Asche und Funken um sich, das sommerliche wehrt sich mit Birkenmaien und ausgeschlagenen Lindenruten; endlich wird dem Sommer von dem umstehenden Volke der Sieg zugesprochen. Auch der Maibaum spielt in Schweden erst Johanni eine Rolle, verdient also eher den Namen Mittsommerbaum. Altschwedische, norwegische und dänische Chroniken, Stadtordnungen und Urkunden gedenken öfters der Maispiele.

Bereits am frühen Morgen wählte sich die waffenfähige, berittene Jugend draußen im Walde den Maigrafen, oder auch zwei; in Lund z. B., Bergen und Kopenhagen zwei, in Malmö einen. Als Zeichen seiner Würde erhielt der Maigraf einen Kranz, darauf wählte er sich eine Maigräfin und die übrigen Teilnehmer des Zuges jeder eine Maibraut: den Maibräuten wurden kleine Blumenkränze überreicht, und mit solchen war der ganze Zug versehen; die Weiber hatten sie in der Nacht vorher geflochten. Sodann gab der Maigraf den Befehl, sich zum Heimritte fertig zu machen. Nun ging es über den Wald her, alle brachen sich blühende Zweige von den Bäumen und trugen sie in den Händen. Unter Gesang und Jubel, sowie Musik von Pfeifen und Trommeln wurde der Einzug gehalten: es schien, wie wenn der grünende Wald selbst nach der Stadt wanderte (Macbeth!). Dieser Heimzug bildete den Mittelpunkt des Festes und hieß „den Sommer in die Stadt reiten" oder „führen", „den Mai in die Stadt tragen", „den grünen Mai einführen". Noch älter ist der Brauch, einen Baum, den Maibaum, mit seinen Wurzeln auszureißen und mit nach Hause zu bringen. Dort wurde er aufgerichtet, und alles tanzte singend um ihn herum. In Dalarne, wo die Hochzeiten gern im Sommer geschlossen werden, laufen die jungen Burschen in der ersten Hochzeitsnacht in den Wald hinaus, fällen den höchsten Laubbaum und schaffen ihn nach dem Festhause: hier bereiten sie sich aus dem Stroh der Stube Sitze in dessen Ästen und trinken und lärmen um ihn herum. Heute ist der Maibaum meist ein glatter, von der Rinde befreiter, mit zwei bis drei vom Wipfel herabhängenden großen Ringen, und von oben bis unten mit Blumenketten und Schmuck besetzter Stamm. Von Stockholm bis Gellivara in der Lappmark sieht man überall vom 25. Juni an solche Maistangen sich erheben, und wem es beschieden gewesen ist, das Mittsommerfest auf der Schanze zu Stockholm oder am Siljansee mitzufeiern, mit seinen lodernden

Flammen, den altertümlichen Gesängen und Tänzen und Volksbelustigungen, der seltsamen Begleitung der Schlüsselharfe, der wird sich dann um mehr als ein Jahrtausend zurückversetzt wähnen: in den Hauptzügen wurde von den heidnischen Vorfahren der Nordleute das Frühlings- und Sommerfest ebenso gefeiert. Noch heute, wie vor vielen, vielen Jahren versammelt sich in Dänemark und Schweden die Jugend um den Maibaum zu Spiel und Tanz. In Bergen wurde 1594 ein Mann bestraft, der zur Nachtzeit den Maibaum niedergerissen hatte, der am Strande aufgestellt war. — Sobald der Zug in die Stadt oder in das Dorf eingerückt war, gab es Jubel und Freude. Diese Lustbarkeit währte bis spät in die Nacht hinein; Tanz, Gesang, ein großer „Maigrafenschmaus", und ein tüchtiges Gelage bildeten den Abschluß. Noch 1586 mußte der Maigraf in Lund mit seinen Brüdern fünf Tonnen Bier auslegen, aber er bekam das Maigrafenbier auf sein Begehren accisefrei von Rechts wegen.

Der Einzug in Waffen ist eine Erinnerung an die Zeit, wo die gesamte waffenfähige Mannschaft bei der Ankunft des Frühlings zusammenkam, um die während des Winters nicht geübten Fertigkeiten bei Kampfspielen zu erneuern und die Kriegszüge des Sommers zu beschließen. In Uppsala dauerte unter dem Namen Disenthing „Fest der Göttinnen" ein großer Frühjahrsmarkt fort, der ursprünglich aus dem Frühlingsopferfeste entstanden war (S. 87). Im Sommer fand nach alter Überlieferung das dritte Opferfest statt, das Siegsopfer (Yngl. S. 8). Der Kern aber aller dieser Frühlingsbräuche ist die Vertreibung der letzten Nachzügler des Winters und der Einzug der Frühjahrs- und Sommergottheiten, wie beim Nerthusfeste auf Seeland und beim Umzuge Freys in Schweden.

Die Sonne ist auf die höchste Stelle gekommen, von wo sie sich langsam zum Abstiege wendet. Der längste Tag glänzt über die Erde, aber stechende, tödliche Hitze brütet über der Erde; Hochgewitter und Hagelschauer drohen Feld und Wiesen zu verderben, Seuchen das Vieh zu vernichten. Nach dänischem Aberglauben kommen in der Johannisnacht alle Giftkräuter aus der Erde hervor, und die bösen Dämonen haben in dieser Nacht besondere Kraft. Wenn man in der Johannisnacht auf einem Kreuzwege mit neunerlei Laubholz ein Feuer anzündet, so kann man die Hexen sehen, die sich in jener Nacht dort versammeln und durch das Feuer sicht-



bar werden. Man schießt auch, um die Unterirdischen von Stellen zu vertreiben, wo man von ihnen Böses befürchtet, vor allem über die Viehställe (N.). Die einzelnen Gebräuche am Mittsommertage waren in der Hauptsache dieselben wie beim Frühlingsfeste: Umzüge, Opfer, Feuer, Spiele, Schmaus und Gelage. Zumal das Wasser hat am Feste Johannis des Täufers ganz besondere Kräfte. Dann wurden in Norwegen die heiligen Quellen vorzüglich besucht, weil sie am kräftigsten waren; dann fanden die Brunnenfahrten der Gemeinde statt, um von den über das Wasser waltenden Gottheiten Fruchtbarkeit für die bevorstehende Ernte zu erhalten. Schweigend begab man sich zum heiligen, bekränzten Quell, schöpfte schweigend von seinem wundertätigen Naß, opferte Blumen, Geld und selbst blutige Opfer oder ließ ein Kleidungsstück oder wenigstens einen Lappen an der Quelle zurück (S. 460). König Knut Lambert verbietet seinen dänischen und ags. Untertanen, mit Opfer und Fackeln Heidentum zu treiben an Flüssen und Wasserquellen; vermutlich wurden Lichter an den Quellen angezündet, die zu Orakeln dienten. Zum Schluß nahm jeder von den Teilnehmern, nachdem er den Born dreimal umschritten, etwas von dem durch das Opfer und die Heiligkeit des Tages geweihten Quellwasser mit nach Hause, wo es als Heiltum mannigfache Verwendung fand. Auch manche sehnsüchtige, unter bedeutungsvollem Gebrauche getane Frage nach der künftigen Ehehälfte vernahm die geheimnisvolle Johannisnacht. In Schweden ist der Sommersonnwendtag heute das volkstümlichste Fest; kein anderer Tag haftet so tief im Herzen der Vornehmen wie der Ärmeren; selbst im Auslande wohnende Schweden kehren dazu, wenn irgend möglich, in die Heimat zurück. Gleichwohl wird ein Mittsommeropfer nur einmal erwähnt (Ol. S. Tr. 65; auch Egils S. 49?), wo die parallelen Berichte noch dazu Mittwinterfest haben (FMS II_{162}).

Das große Herbstopfer wurde in Dänemark und Bornholm im Oktober oder November dargebracht, in Schweden und Norwegen im Oktober; denn diese Monate heißen schwed.

slagtmånad, Blótmanad, an. Gormánaðr (gur „Inhalt der beim Schlachten ausgeweideten Gedärme“ = Schlachtmonat). Zur richtigen Begehung des Erntedankfestes der Gemeinde war also vor allem das Schlachten von Vieh erforderlich, d. h. der Schwerpunkt bei der Feier wurde auf die Darbringung von blutigen Opfern gelegt. Das Gemeindeerntedankopfer wurde natürlich je nach den klimatischen Verhältnissen und dem höheren oder niederen Stande der Landwirtschaft hier früher, dort später begangen; in Süddeutschland und Niedersachsen wurde das Fest gegen Ende September oder Anfang Oktober, bei den Angelsachsen im Oktober oder November, in Skandinavien im allgemeinen wegen des frühzeitig dort eintretenden Winters im Oktober gefeiert. Noch heute gilt dem nordischen Bauer der 14. Oktober als Anfangstag des Winters. Dieses „Herbstopferfest“ oder „Opfer zu Wintersanfang“ geschah zu Ehren der Gottheiten, die über den Himmel, die Erde und das Wetter walten.

Thorgrim wollte zu Wintersanfang seinen Freunden ein Festmahl geben, um den Winter zu empfangen und dem Gotte Frey zu opfern (Gísla S. 27). Es war bei vielen Leuten Brauch, den Winter zu begrüßen und Gastmähler und ein Winternachtsopfer zu halten (a. a. O. 18; vgl. oben Yngl. S. 8; Ol. S. h. h. 104, 112). Auf der Insel Moen warf man, wenn eingeerntet wurde, die letzte gebundene Hafergarbe auf den Acker mit den Worten: „Das ist für Odin, das soll er haben Julabends für sein Pferd“. Taten das die Leute nicht, so starb ihr Vieh, oder der erzürnte Gott trat die Saaten nieder. Ebenso blieb es in Schonen und Blekingen lange Sitte, daß die Ernter auf dem Acker eine Garbe für Odins Pferd zurückließen. Beim Gastmahle zu Wintersanfang wurde ein Göttinnenopfer gehalten, und alle sollten diese Erinnerung feiern (dísablót; Vígagl. 6). Mit dem Opfer waren festliche Spiele verbunden: Im Herbst hielten die Breidfirdinger Ballspiele, um den Beginn des Winters; die Gegend hieß seitdem „Ebene der Spielhütten“, und die Leute kamen dahin aus der ganzen Umgegend, da waren große Spielhütten errichtet, darin wohnten die Leute und saßen da einen halben Monat oder länger (Eyrb. S. 43).

Das Wintersonnwendopfer oder Julfest war ein Bittopfer an die chthonischen Mächte um Fruchtbarkeit. Nicht nur der Ackerbauer, sondern in gleichem Maße auch der Hirt, also das ganze Volk, waren bei ihm interessiert. Darum war es ein großes, wichtiges Opferfest: neben dem

Danke für die alten Gaben wurden die Götter um Gedeihen des neuen Jahres gebeten. Das Mittwinteropfer wird ausdrücklich als das größte Opfer der Drontheimer bezeichnet; es ist von Menschenopfern die Rede, die dabei für Fruchtbarkeit und Frieden gebracht wurden (FMS $II_{162 \cdot 165}$), oder es wurde geopfert für Frieden und guten Verlauf des Winters (FMS IV_{103}). König Halfdan der Alte veranstaltete zu Mittwinter ein großes Opfer, daß er 300 Jahre leben möchte (Sk. 62). Zu dieser höchsten und heiligsten Zeit scharte man sich zusammen, um die Lust gemeinsam zu genießen; da fuhren die Männer auf allen Straßen, und an den Küsten segelten die Schiffe nordwärts und südwärts dorthin, wo die Zusammenkünfte gesetzt waren. Die Bonden entboten ihre Freunde und Gemeindegenossen zu mehrtägigen Trinkgelagen; Bekannte wechselten mit der Einladung untereinander ab; das eine Jahr waren sie Gäste, das andere Wirte. Ein Hauptzeichen des traurigen Lebens auf Grönland war, daß die nordgerm. Ansiedler höchst selten einen Jultrunk halten konnten; setzte einmal ein Wirt die Möglichkeit eines Gastgebotes durch, so erntete er den höchsten Ruhm (Fóstbr. S. 8; Thorfinns S. Karlsefn. 6).

Fruchtbarkeit oder Unfruchtbarkeit des Jahres, seine Witterung, Ausfall der Ernte, Glück oder Unglück im Erwerb und Handel, bei den unverheirateten Mädchen selbstverständlich die Aussicht auf Verheiratung, Stand und Aussehen des künftigen Freiers bilden den unerschöpflichen Gegenstand der Fragen, die in dieser Nacht noch heute durch alle möglichen Veranstaltungen an die Zukunft gerichtet werden. Vom Beginn des Julfastens an zogen Jünglinge in Tierhäute gehüllt und mit geschwärzten Gesichtern überall durch Norwegen. Weihnachten und Neujahr galten als die Ziehtage der Alfen, die dann ihren Wohnsitz wechselten und im Sturme durch die Lüfte zogen. Gewöhnlich aber setzte man ihnen einen gedeckten Tisch mit Speise hin und brachte ihnen ein Opfer (alfablót) oder Engelbier (englöl) dar.

In jedem Winkel des Hauses brannte ein Licht, alles war gereinigt

und gekehrt, die Türen standen offen für etwa einkehrende Elfen, die Speise ward nicht vom Tische genommen, und ein Krug Bier durfte nicht fehlen. Olaf der Heilige schickte den Dichter Sighwat zu Beginn des Winters nach Gotland (1018). Die Erlebnisse dieser beschwerlichen Reise beschreibt der Skald in seinen Liedern. Er kam eines Abends an ein Gehöft; da stand die Hausfrau in der Tür und bat ihn, nicht hereinzukommen, denn sie feierten das Elbenopfer: „heidnisch sind wir und fürchten Odins Unfreundschaft — so jagte das Weib mich vom Hofe, wie wenn ich ein Wolf gewesen wäre“ (Olafs. S. h. 91). Die Elfen sind die Seelen der Verstorbenen; der Glaube an den Geisterspuk zur Weihnachtszeit ist eine Folge der in dieser Zeit stattfindenden Geisteraustreibungen. Darum sind auch die Weihnachtsmasken, die, Geschenke bringend oder Gaben einsammelnd, umherziehen, überall mit irgend einem lärmenden Instrumente versehen. Das Hinausjagen der bösen Dämonen ist auch der ursprüngliche Sinn des Anklopfens, des in Dänemark und Schweden üblichen „Julklapps“. In allerhand Masken und Verkleidungen begibt man sich am Christabend zu den Häusern der Bekannten, die man mit einer Christbescheerung überraschen will und sucht das möglichst unkenntlich gemachte Geschenk in die Wohnung des Empfängers hineinzubringen, indem man zugleich laut an die Tür anpocht oder „Julklapp“ ruft und sich dann rasch aus dem Staube macht.

Am Christabend wird ein mächtiges Holzscheit, Julblock, unter feierlichen Gebräuchen in Brand gesetzt, und es wird ängstlich aufgepaßt, daß er nicht vor der Zeit verlösche; denn das wäre für das Glück des Hauses ein unheilverkündendes Vorzeichen. Der Julblock, der nur angekohlt und im Felde ausgetan wird, soll die mit Mittwinter beginnende, langsam Blätter, Blüten und Früchte hervortreibende Sonnenkraft nachbilden; er ist das auf das Hausinnere beschränkte Sonnwendfeuer. Der Festblock hat das Festfeuer gänzlich verdrängt. Die um Weihnacht herrschende Kälte und der tiefe Schneefall nötigten, das Fest von dem freien Felde in das Wohnhaus zu verlegen, und so finden wir in Schweden, wo das Abhalten eines nächtlichen Opferschmauses mit Opferfeuern im Freien unmöglich sein würde, das Julfeuer stets in der Mitte des Hauses entzündet. Sobald der Holzstoß unter Beobachtung uralter Gebräuche in Brand gesetzt war, ergriff ein jeder von den Teilnehmern ein brennendes Scheit, entzündete eine Strohfackel, und der Fackellauf über die Felder begann, um die dem Wachstume schädlichen Dämonen

und Hexen zu vertreiben und das Ackerland der Segnungen des heiligen Feuers teilhaftig zu machen.

Es war für den Norweger religiöse Pflicht, Weihnachten mit einem Bierfeste zu begehen (N. G. L. $I_{6 \cdot 413}$). Bei besonders vornehmen Personen trat an die Stelle des „gemeinsamen Bieres" eine große Gasterei. Diese Feiern zu Ehren Christi und der Jungfrau Maria für „gutes Jahr und Frieden" haben zweifellos ursprünglich heidnischen Göttern gegolten. Die Christen feierten am Julfeste die Herabkunft Jesu Christi, die Heiden aber hielten ihre Zusammenkünfte dem schlimmen Odin zur Ehre und zum Ruhme (Flt. I_{564}). Häufig werden Julgeschenke erwähnt, teils solche, die fürstliche Personen einander zuschicken, besonders aber solche, womit die Fürsten die Dienste ihrer Gefolgsmänner belohnen; aber auch Befreundete beschenken sich (Gunnlaugs S. 7; Nj. 31; Laxd. S. 22; Egils S. 70). Hakon Jarl versammelt immer um Jul seine Vasallen um sich und nimmt am Jul neue Gefolgsleute in seinen Dienst (Flt. I_{148}). Auch festliche Spiele fanden statt (Holmv. S. 22).

Das Julfest traf ungefähr, aber nicht genau, mit dem christlichen Weihnachtsfeste zusammen. Als Hakon der Gute den Thron Norwegens bestieg, erließ er die gesetzliche Bestimmung, das Julfest solle fortan zu derselben Zeit gefeiert werden, in der die Christen es hielten, und jeder norwegische Familienvater solle auf das Fest 40 Kannen Bier brauen, und das Fest sollte solange dauern, wie dieser Biervorrat vorhielte. Vorher war das Fest in der Mittwinternacht begonnen worden und hatte drei Tage lang gedauert (Flt. I_{54}). Beruht nun wirklich die nordische Tradition von einem heidnischen Julfest auf einer unberechtigten Zurückversetzung eines christlichen Brauches in heidnische Vorzeit? Man hat zwar bewiesen, dass die nordischen Weihnachtsbräuche (z. B. Geschenke, Neujahrszauber und Weihnachtsheiltum, Weissagen, Lichter und Baumgrün, Maskenumzüge, Geisterspuk und Geisteraustreibung) nicht urnordisch-heidnisch, sondern vom Christentum entlehnt sind: Hakon der Gute, der in England als Christ auferzogen wurde, kann verschiedene der Julbräuche

mit nach Norwegen gebracht haben. Aber nicht nur ist Jul ein gemeingerm. Wort, sondern es muß auch ein heidnisches Mittwinterfest gewesen sein. Darüber belehren uns die isl. Sagas ziemlich genau, vor allem Snorris Geschichtswerk. Es liegt kein Grund zu der Annahme vor, daß Snorris Bericht von den heidnischen Festen erfunden sei, sondern er beruht auf alten Quellen, die er benutzt und abgeschrieben hat. Ein Sonnenfest oder Fest des neuerwachten Himmels- oder Sonnengottes ist das Julfest allerdings kaum gewesen; aber als sicher darf doch wohl gelten, daß es den unterirdischen Gottheiten geweiht war, den Mächten der Erde, der Finsternis und des Todes. Es ist schwerlich zufällig, daß der Toten- und Nachtgott Odin ausdrücklich mit ihm in Verbindung gebracht wird. Die Etymologie des Wortes Jul ist freilich noch dunkel. Forscher, die es als Fest der wiederkehrenden Sonne oder der Wiedergeburt des Lichtgottes auffassen, bringen es mit an. hvel „das Rad", „Sonnenrad" oder mit * jiuls „neu, jung, neugeboren" zusammen; andere deuten es als das fröhliche, lustige (lat. joculus) oder das Schlachtfest (lat. jugulare). Nach der jüngsten Erklärung ist Julzeit soviel wie „dunkle Zeit", der Gegensatz zu „Ostern", der „hellen oder aufleuchtenden Zeit".

Der Götterdienst im Staatsverbande.

Ein gemeinsamer Kultus hielt die Völker zusammen, die sich zu einem Stamme rechneten. Sie verehrten eine Stammesgottheit, von der sie abzustammen glaubten, und deren Heiligtum sie von Zeit zu Zeit an großen Festtagen in Massen aufsuchten, um ihre Zusammengehörigkeit bei blutigen Opfern zu erneuern. Die Stammesheiligtümer waren zugleich Versammlungsorte für den Handel, die Feste mit Messen und Märkten verbanden, wie die Feier im Uppsalatempel zeigt. In der Hand der Priester, der Bewahrer und Hüter des göttlichen Gesetzes, des Rechtes, lag die Einheit des Stammes und der Stammkulte. Der gemeinsame Kultus bedeutete aber nicht bloß Zusammenfassung, sondern auch Ursprung. Einem Volke oder einem Gau ward die Pflege und Bewachung des

Bundestempels anvertraut, und als sichtbares Zeichen der Gegenwart der Götter erhoben sich hier ihre Bilder. Die Göttin Nerthus hielt die Ingwäonen zusammen, der Kultus des Frey vereinigte die Dänen in Ringstedt-Hleidr auf Seeland und die Schweden in Uppsala, der Opferverband der Drontheimer hatte seinen Thor-Tempel in Möri, einen anderen Haupttempel in Hladir; die Leute aus Firdir, Fjalir und Sogn kamen in Gaular zusammen, die Bewohner der Landschaft Wik westlich vom Christianiafjord in Skiringssal. Neben Hleidr waren dänische Nationalheiligtümer Odense in Fünen, Wiborg in Jütland, Lund („Opferhain") in Schonen. Die gesamte Insel Gotland hatte ein höchstes Opfer mit Leuten, außerdem hatte jedes Drittel eins für sich, die kleineren Things aber hatten kleinere Opfer (Gutn. Urk. 32). Die Hauptopferstätte war zugleich Hauptgerichtsstätte. Für Dänemark, das durch Sunde und Belte getrennt ist, mußte es mehrere geben. In Schweden sind beide an den Haupt- und Residenzplatz Uppsala geknüpft. Norwegen, das erst spät zu einem Reiche unter einem gemeinsamen Könige gesammelt wurde, besaß keine gemeinsame Opfer- und Thingstätte und keinen Hauptkönigsitz. Aber neben den Haupttempeln der verschiedenen norweg. Reiche hatte jeder Thingverband seinen Tempel, und auch auf Island befanden sich die Tempel in der Nähe der Gerichtsstätte: je ein bestimmter Tempel war der Haupttempel im Thingbezirke, im Landesviertel, endlich im Gesamtstaate.

Während das Schutz- und Sühnopfer der Gemeinde alle Jahre dargebracht wurde, konnte das Landessühnopfer nur nach dem Verlaufe einer weit längeren Zwischenzeit abgehalten werden; die Frist seiner Wiederkehr, die Zahl der Opfer und vermutlich auch die Dauer des Festes war von der heiligen Neunzahl beherrscht. Die Schilderung Thietmars von Merseburg lautet (I_9):

Weil ich wunderbare Geschichten von den Opfern der Dänen gehört habe, will ich sie nicht unerwähnt lassen. Es ist ein Ort in jenen Gegenden, Namens Lederun (Lejre, Hleidra), die Hauptstadt jenes Reiches im Gau Selon (Seeland), wo alle neun Jahre im Monat Januar, um die Zeit, wo

wir die Erscheinung Christi feiern, alle zusammenkommen und ihren Göttern 99 Menschen und ebensoviele Pferde nebst Hunden und Hähnen, die man in Ermanglung der Habichte opferte, töteten, indem sie für gewiß glaubten, daß diese ihnen bei den Göttern der Unterwelt Dienste leisten und dieselben wegen ihrer begangenen Missetaten mit ihnen aussöhnen würden. Wie heilsam hat Heinrich I. (931) getan, daß er ihnen eine so entsetzliche Sitte ferner gewehrt hat!

Das schwedische Landessühnopfer beschreibt Adam von Bremen:

Alle neun Jahre pflegt in Uppsala ein allen schwedischen Landen gemeinsames Fest begangen zu werden. In bezug auf dieses Fest findet keine Befreiung von Leistungen statt. Die Könige und das Volk, alle schicken ihre Gaben nach Uppsala, und — was grausamer ist als jegliche Strafe — diejenigen, die bereits das Christentum angenommen haben, kaufen sich von jenen Ceremonien los. Das Opfer nun ist folgender Art: Von jeder Gattung männlicher Geschöpfe werden neun dargebracht, mit deren Blut es Brauch ist die Götter zu sühnen. Die Körper aber werden in dem Haine aufgehängt, der zunächst am Tempel liegt. Dieser Hain ist nämlich den Heiden so heilig, daß jeder einzelne Baum durch den Tod oder die Verwesung des Geopferten geheiligt erachtet wird. Dort hängen auch Hunde und Rosse neben den Menschen, und von solchen vermischt durch einander hängenden Körpern habe er, erzählte mir ein Christ, 72 gesehen. Übrigens sind die Trauerlieder, die bei der Vollziehung eines solchen Opfers gesungen zu werden pflegen, vielerlei und unehrbar, und darum besser zu verschweigen. — Neun Tage werden Schmäuse und dergleichen Opfer gefeiert. An jedem Tage opfern sie einen Menschen nebst anderen Geschöpfen, so daß es in neun Tagen 72 Geschöpfe werden, die man opfert. Dies Opfer findet statt um die Frühlingsnachtgleiche. — Der christliche Schwedenkönig Anund wurde vertrieben, da er das gebräuchliche Nationalopfer den Dämonen nicht darbringen wollte. — Einer von den Priestern, die zu Uppsala den Götzen zu dienen pflegten, ward blind (IV 27. 28. Schol. 136/37). — Zu Uppsala wurden so bedeutende Opferfeste gefeiert, daß nirgend in den Nordlanden bedeutendere gewesen sind (Ragn. S. Lod. 8).

Die einzelnen Züge dieses Festes sind früher erörtert. Der König opferte für Frieden und Sieg, und die Männer aus ganz Schweden versammelten sich dort zum Thing, und zugleich ward ein großer Markt abgehalten (vgl. S. 218). Festfriede herrschte, und wie bei der Nerthusfeier jedes Eisen verschlossen war, so durfte in Uppsala dann niemand Waffen tragen. Natürlich ließ man die zur Aufbewahrung abgelieferten Waffen bewachen, damit sie nicht gestohlen würden.

Fremde, die zur Fest- und Marktzeit Uppsala besuchten, konnten leicht zu einer ungemessenen Vorstellung von der Macht des schwedischen Königs gelangen. So konnte bei Tacitus folgende Verallgemeinerung entstehen: „Nicht sind die Waffen, wie bei den übrigen Germanen, in freiem Gebrauche, sondern eingeschlossen unter einem Hüter. Müßige Scharen Bewaffneter werden leicht übermütig, und allerdings weder einen Edeln, noch einen Freigeborenen, nicht einmal einen Freigelassenen über Waffen zu setzen, liegt im Interesse der Könige“ (Tac. Germ. 44).

Ort der Götterverehrung.

Die Götter sind nicht allgegenwärtig, sondern an die Schranken der Zeit und des Raumes gebunden; sie können sich nur dort betätigen, wo sie selbst oder ihre Boten zugegen sind. Sie haben bestimmte Wohnstätten oder Sitze inne, an denen sie von ihren Anhängern gefunden werden können. Den Göttern der Unterwelt, des Windes und des Wassers wurden Opfer durch Vergraben gebracht, oder man streute die Gaben in das luftige oder nasse Element; oder die Opfergaben wurden an einen heiligen Baum gehängt oder auf einen heiligen Stein ausgegossen. In späterer Zeit war der Sitz oder das Heiligtum des Gottes ein Tempel. Sobald die Menschen gelernt hatten, für sich selbst Häuser zu bauen, erbauten sie ihrem Gott an der Stätte ein Haus, die sie bereits als seinen Wohnsitz kannten. Die großen Bundesheiligtümer wurden an solchen Punkten errichtet, die für die Verehrer am günstigsten lagen. Neue Kultusstätten bildeten sich nur dort, wo der Gott einen unverkennbaren Beweis seiner Anwesenheit gegeben hatte. Da die ganze Natur von geheimnisvollen und unbekannten Kräften erfüllt erschien, wurde jeder natürliche Gegenstand oder Vorfall, der mächtig auf die Phantasie einwirkte oder die Empfindungen der Scheu und Ehrfurcht erweckte, leicht als eine Offenbarung göttlichen oder dämonischen Einflusses aufgefaßt. Aber ein Gott wurde dieses übernatürliche Wesen nur, wenn es in feste Beziehungen zu einer menschlichen Gemeinschaft trat.

Die Norweger verehrten Felsen als Opferstätten, Wälder, Gewässer und Bäume. Die Gotländer glaubten an Haine und Hügel, geweihte Orte und eingehegte Plätze. König Knut verbietet seinen dänischen Untertanen die Verehrung an Feuer und Flüssen, Wasserquellen oder Steinen, oder irgend welcher Art von Waldbäumen (S. 503); ein Isländer verehrte ein paar Steine (Landn. III_{17}). Thorstein Rotnase brachte einem Wasserfalle Opfer dar. Die Schweden verehrten einen „Fruchtbarkeitshügel" am Julabend um gutes Jahr (FAS II_{128}). Bäume und Wälder, Felsen und Gewässer wurden als die geheiligten Wohnorte der elbischen Geister oder der Götter und als Opferstätten verehrt. Unter freiem Himmel, an einer heiligen Quelle oder in einem heiligen Haine feierten die Nordleute ihren Gottesdienst; die Ortschaften mit den Namen Hof (Tempel), Hörg (Steinaltar) oder Vi (Heiligtum) sind solche alten Kultstätten.

Oft wird eine Quelle der Ausgang der heiligen Anlage gewesen sein, die gewöhnlich unter Bäumen oder ganz im Walde lag. Bei den heidnischen Tempeln des Nordens befand sich ein tiefer Brunnen oder Pfuhl, der zur Weissagung und zur Aufnahme der lebenden Opfer bestimmt war (S. 467). Für den Tempelbrunnen in Uppsala werden auch die Bäume bezeugt im heiligen Haine, die selbst für göttlich gelten, obwohl doch nur die Opfer an ihnen aufgehängt wurden. Zur Reinhaltung der Brunnen und Quellen wurde, wenn auch nicht immer, so doch häufig, ein kleiner Holzbau über dem Wasserspiegel errichtet. Als die christlichen Missionare einzogen, die Quellgöttinnen bannten und den dreieinigen Christengott predigten, aus den heiligsten Heidenbrunnen die Bekehrten tauften und das Kreuz darüber errichteten, erbauten sie an oder über den am höchsten von den Heiden verehrten Quellen kleine Kapellen von Holz. Die Mutter Gottes, die Apostel, heilige Männer und Frauen traten die Erbschaft der örtlichen Gottheiten an und wurden gleich diesen mit Gebet und Opfergaben verehrt; nur die Namen hatten sich verändert, die Sache selbst war die alte.

Neben dem Quellenkult darf der Baumkultus als

Ausgangspunkt des eigentlichen Tempeldienstes angesehen werden. Die Begriffe Hain und Tempel fließen in den germ. Sprachen vielfach zusammen. Got. alhs, ags. ealh, as. alah „Tempel" scheint zu ἄλσος (aus * ἄλκjος?) „Hain" zu gehören, ags. bearu, Hain (ahd. parawâri „Priester") mit slav. boru „Fichte, Fichtenwald", ahd. haruc, ags. hearh, an. hǫrgr mit lat. carcer (Einfriedigung) oder altpr. karige „Eberesche" zusammenzuhängen. An. vé bezeichnet ursprünglich den heiligen Hain, den geheiligten Platz, dann das Heiligtum, einzelne Gegenstände oder Symbole, die unter dem Schutze der Gottheit standen oder zur Ausübung heiliger Kulthandlungen dienten. Aber auch die Schnüre, die den unter dem Gottesfrieden stehenden Raum der Volksversammlung oder der Gerichtsstätte umhegten, heißen vé-bǫnd. Vé ist eigentlich das Abgetane, zu grunde Gerichtete, wie durch den beziehungsvollen Namen des seiner blutigen Opfer wegen berühmten Norwegers Wegeir bestätigt wird (vgl. S. 472).

Keine Parallele liegt dem Naturmenschen so nahe wie die zwischen dem Wachstum und Vergehen des Menschen mit denen der Pflanze und des Baumes, und es wäre wohl verständlich, daß man in Bäumen die Seelen der Abgeschiedenen erblickte und ihnen in dieser Gestalt Verehrung darbrachte. Der in diesem Rahmen entstandene Kultus kann dann auf die Verehrung der Naturmächte später übertragen sein. Wie in Italien und Indien konnte auch bei den skandinavisch-russischen Warägern der abgehauene und tote Baum Kultgegenstand sein. Nach Ibn Fadhlan begibt sich jeder bei der Landung zu einem aufgerichteten, hohen Holze, das wie ein menschliches Gesicht hat (ein schon jüngerer Zug) und von kleineren Statuen umgeben ist, hinter denen sich noch andere hohe Hölzer aufgerichtet befinden (S. 450; vgl. die menschliche Figur aus Holz als Götzenbild FAS I_{298}; Hálfs S. K. 2; Flt. I_{402}) In einem heiligen Baume, dem „Schutzbaum" oder „Hofbaum" dachte man sich den Wohnsitz des Schutzgeistes des Gehöftes. Heilige Bäume über heiligen Quellen, die Wohnsitze übernatürlicher, beschützender und das Schicksal bestimmender Wesen beschatteten mit

ihrem Laubdache die Männer, die sich zum Thing versammelten. Aus diesen heiligen Bäumen ist ein Schoß des allumfassenden Weltenbaumes entsprossen.

Der Haselstrauch war dem Himmelsgott, im besonderen dem Donnergotte geweiht; daraus lassen sich seine zahlreichen Verwendungen bei der Umzäunung der Gerichts- und Kampfstätten, zur Abwehr schädigender Wesen, zur Segnung und Heilung, zum Auffinden von Wasser und verborgenen Schätzen, ferner im Zauberwesen ableiten. Haselsträucher und Eichen durften im gemeinsamen Walde nicht umgehauen werden: sie hatten Frieden. Frau Esche wird zur Fastenzeit begossen, um Unheil zu verhüten (S.): „Nun opfere ich, tu uns keinen Schaden". Man pflanzt eine Esche zum Schutze gegen die Aasgaardsreia, die Scharen verstorbener Menschen, und begießt deren Wurzeln zur Julzeit (N.) „Man muß die Eiche verehren, unter der man wohnen will" ist ein uraltes nordisches Sprichwort (Egils. S. 68); „den Baum soll man ehren, unter dessen Schatten man sitzt", ist der schöne Wahlspruch des schwedischen Touristen-Vereins. Zur Julzeit bringt man der Hauseiche Bier, Milch und Grütze (S.). In den nordischen Quellen findet man zwar nur noch ausnahmsweise eine Spur von der Götterverehrung in Hainen; aber der Beweis, daß in den germ. Sprachen Tempel ursprünglich Hain oder Wald bedeutete, wird doch noch durch die Überlieferung verstärkt. Der Wald bei Uppsala war so heilig, daß alle Bäume in ihm für heilig galten. Ebenso lag bei Ringsted-Hleidr ein Wald, und noch heute finden wir Wälder, die nach den Göttern benannt sind: Thorslund, Fröslund, Forsetelund, auch die Hauptstadt Schonens heißt von dem Opferhaine Lund. Die Bäume geheiligter Haine waren dem wirtschaftlichen Gebrauche durchaus entzogen; als Schutz- und Freibäume dürfen sie noch heute nicht umgehauen werden; „denn die Bewohnerin des Baumes will nicht gehauen werden" (S.). Tacitus erzählt, daß man den heiligen Wald des Tius Ermnaz bei den suebischen Semnonen nur gefesselt betreten durfte (Germ. 39); auch der nordische Fjöturlund (Fesselhain; H. H. II_{27}) scheint denselben Gebrauch vorauszusetzen.



In den schwedischen „Richterringen“ oder „Richtersteinen“ darf man wohl alte Opferstellen sehen; es sind Kreise, die aus großen, in einiger Entfernung voneinander niedergelegten, meistens neun, Steinen bestehen.' In der Nähe dieser Steinkreise befinden sich häufig Quellen, von denen einige bis in die späteste Zeit Opferquellen gewesen sind. Wenn es richtig ist, daß in der Urzeit sich die ältesten Tempel an den Thingstätten erhoben, so werden sie auch dem Gotte des in Thing und Heer versammelten Volkes, dem Tius geweiht gewesen sein.

Tempel.

Das einzelne Privathaus erweitert sich zum Tempel, an Stelle des einzelnen Hausvaters tritt der Häuptling oder Priester, die häuslichen Opfer werden Angelegenheiten der Gemeinde oder des Staates. Wie die Familie erscheint auch die Gerichtsgenossenschaft, die gesamte Volksgemeinde, als religiöse Genossenschaft; sie ist durch den Besitz eines gemeinsamen Tempels ebensogut zusammengehalten wie durch den Besitz einer gemeinsamen Thingstätte; und wie die ganze Rechtsordnung unter dem Schutze der Religion steht, und wie eine Reihe von Rechtshandlungen an religiöse Gebräuche geknüpft ist, so genießen die Götter, ihre Opferfeste und ihre Tempel rechtlichen Schutzes. Der nordische Tempel ist deutlich aus dem Privathause hervorgegangen; er unterscheidet sich von dessen Feuerhalle nur durch den Anbau, in dem die Götterbilder standen. Aber vielleicht waren auch in Privathäusern die Hausgötzen hier aufgestellt. Endlich war die Sitz- und Trinkordnung in den Privathäusern genau dieselbe wie bei den Opferfesten.

Der Tempel, den sich Privatpersonen angelegt haben, heißt „Opferhaus“. Der gewöhnliche Name für Tempel ist hof d. h. der eingehegte Tempelbezirk, gutländisch „der mit Ruten umzäunte Platz“ (Gutn. Urk. 4_{32}). Eine uralte Bezeichnung des Götterhauses, speziell des Tempels für Göttinnen, wo Frauen den Opferfesten vorstanden, war an. hǫrgr = ahd. harug = lucus, nemus. Als man den ursprünglichen Sinn nicht mehr verstand, wurde es mit hǫrgr „Bergzinne, hervor-

ragender Felsen" identifiziert, und so entstand die falsche Bedeutung „Steinaltar" (S. 512). Freyjas Hörg ist durch Ottars eifriges Opfern zu Glas geworden, d. h. die Wände sind durch das Besprengen mit dem bald hart und dürr gewordenen Blute glatt, glasig und rotschimmernd geworden. Wenn auch Njörd viele (1000) solcher Tempel zugeschrieben werden (Grímn. 16; Vafþr. 38), so ist das eine alte Erinnerung an das ursprüngliche Wesen und Genus Njörds als einer weiblichen Gottheit. Viele von seinen Tempeln hat augenscheinlich seine liebliche Tochter Freyja geerbt.

Überall im Norden, vielleicht auf Island nur zum Teil und mit Benutzung von Stein und Torf, waren die Tempel von Holz erbaut und mit einem Zaune von halber Mannshöhe umgeben, der verschlossen werden konnte. Ihre Größe war verschieden: 120 Fuß Länge und 60 Breite war auf Island etwas Außerordentliches. Das Gebäude bestand aus zwei verschiedenen Räumen, dem Langhaus, einer großen Halle als Vorsaal, und einem kleineren Anbau, der sich, dem Chor an den christlichen Kirchen vergleichbar, daran anschloß, dem eigentlichen Heiligtum (vgl. die Abbildung S. 468). In ihm befand sich der Altar mit dem heiligen Ringe, auf dem die Eide abgelegt wurden. Dahinter und mitten vor dem Altare standen die vornehmsten Götter auf Erhöhungen, oder sie saßen in einem Hochsitze und zu beiden Seiten auf niedrigeren Sitzen die übrige Götterschar in einem Halbkreise: alle in Bildsäulen von kolossaler oder gewöhnlicher Größe, oft mit köstlichen Gewändern bekleidet und reich mit Silber und Gold geschmückt. Das Langhaus war für das versammelte Volk bestimmt und nach Art des Hauptgemaches der isl. Höfe eingerichtet: die Langwände entlang waren Sitze angebracht, in der Mitte beider Reihen je ein Hochsitz für die Vornehmsten; den des Tempelbesitzers umgaben die Hochsitzpfeiler. Diese galten für heilig, in sie waren die „Götternägel" oder eine „Reihe Nägel" eingeschlagen. Ob auch der Hochsitz des Hausherrn in seiner Privatwohnung von solchen Hochsitzpfeilern umgeben war, ist zweifelhaft.

Die Türen des Tempels waren verschließbar; an ihnen

hing zuweilen ein Metallring; der an der Tempeltür zu Hladir war von Gold, später freilich stellte sich heraus, daß er inwendig von Kupfer war. Auch der Eidring war von Silber oder Gold, von nicht geringem Gewichte; denn ein Priester, der ihn angelegt hatte, war dadurch im stande, einen Schwerthieb abzuwehren (Eyrb. S. 44). Die Wände waren mit Tuchtapeten bekleidet, der ganze Bau überhaupt mit nicht geringer Pracht ausgestattet. Ein reicher Isländer befiehlt seinen Söhnen, einen silbernen Querstab in seinen Tempel zu schlagen, und da sie das nicht tun wollen, vergräbt er seine Schätze (Landn. V_{12}). Ein anderer isl. Tempel war mit edlen Metallen, Gold und Silber ausgestattet (Dropl. S. 108): darin waren Thors und Freys, Friggs und Freyjas Bilder in kostbaren Gewändern. Hakon Jarl hatte einen Tempel in Drontheim, mitten im Walde gelegen. Um das Haus war eine Einfassung von Pfählen. Der Tempel war sehr schön, und das Schnitzwerk war mit Gold und Silber verziert. Drinnen waren viele Götterbilder; viele Glasfenster waren angebracht, daß das Haus überall frei von Schatten war (Fär. S. 23). Der Uppsala-Tempel war so reich geschmückt, daß er ganz von Gold gebaut zu sein schien. Er war in einem Tale gelegen und ringsum wie ein Theater von Bergen umgeben. Nahe dabei war ein Hain, und in ihm ein sehr großer Baum, der seine Zweige weithin ausbreitete und im Winter wie im Sommer immer grün war. Zu seinen Füßen rauschte ein heiliger Quell, wo die Schweden Opfer anzustellen und einen Menschen lebendig zu versenken pflegten. Tempel, Wald, Opferquelle, Tempelgut an Schätzen und Vieh machen ein germ. Heiligtum aus. Den Tempel in Uppsala umgibt ausserdem eine goldene Kette, die an dem Giebel des Gebäudes hängt und den Herankommenden weithin zublinkt (Ad. Br. IV_{26}, Schol. 134/135). So ist auch der Gerichtsring durch heilige Schnüre umschlossen (S. 487). Die drei gewaltigen „Königshügel“ neben dem Thinghügel, wo Upplands Volk von Gustav Wasa zum letztenmal zum Thing berufen wurde, sind noch heute weit berühmt im Norden; die drei Hünengräber sind 18 m. hoch und 60 m. im Durchschnitt

und sind nach Odin, Thor und Frey benannt. Die hierin gefundenen Überbleibsel des Altertums gehören dem älteren Teile der jüngeren Eisenzeit an (Abbildung 16).

Wallfahrten waren den Nordleuten nicht ganz fremd. Ein Isländer fuhr jeden dritten Sommer für sich und seinen Mutterbruder hinaus, um bei dem Tempel zu opfern, dessen der Vater seiner Mutter gepflogen hatte. Diese Fahrt geht von Island nach Norwegen hinüber (Landn. V_8). Die erste Sorge vieler nach Island auswandernder Norweger besteht darin, in der neuen Heimat ihren ererbten Götterkultus so-



Fig. 16.

fort wieder einzurichten. Manche bringen ihren alten Tempel oder doch dessen heiligste Bestandteile bereits aus der Heimat mit herüber, um ihn an ihrer neuen Wohnstätte einfach wieder aufzustellen (Eyrb. S. 4; Landn. IV_6). Andere rechnen wenigstens den Tempelbau zu ihren dringendsten Geschäften bei der Niederlassung auf der Insel und scheuen die beträchtlichen Kosten nicht (Vatnsd. S. 15). Es ist daher ganz erklärlich, daß die norweg. Könige zwar jeden nach eigenem Gutdünken Christ oder Heide sein ließen, aber die Bezirkstempel und den Opferdienst zerstörten, soweit er staatlich war; denn damit entzogen sie dem alten Glauben die Stütze, die dieser

bisher in der Staatsverfassung gefunden hatte; andererseits ließ sich eine Zerstörung der Privattempel und Hinderung der häuslichen Opfer nicht mit der dem Einzelnen zugestandenen religiösen Freiheit vereinigen.

Die Haupttempel zu erhalten und den Opferfesten vorzustehen war Pflicht des Goden. Zum Ersatze diente ihm der Tempelzoll, „gleichwie später der Zehnte der Kirche“, bemerkt eine Sage. Es war wahrscheinlich eine Abgabe aller Thingleute und wird wiederholt als Kopfsteuer bezeichnet (Eyrb. S. 4). Das Vieh, das man zum Opfern brachte, sollte man zur Gastung der Leute anwenden, wenn Opferfeste abgehalten wurden (Kjalnesinga S. 2). Nach der ersten Mission in Island gaben viele den Götzendienst auf und wollten den Tempelzoll nicht mehr zahlen (Kristni S.). Das Christentum behielt ihn zwar bei, verwandte ihn aber zu kirchlichen Zwecken und bestritt daraus den Unterhalt der Bischöfe. An Stelle der Zahlungen für das Wegbleiben von den Opferfesten und das Nichtbesuchen des Things sowie der Entrichtung des Tempelzolles trat als eine ausgiebigere Abgabe der Zehnte der Kirche.

Götterbilder.

Im Tempel von Alt-Uppsala standen die Bildsäulen Odins im Waffenschmucke, Freys mit einem ungeheuern männlichen Gliede, und in der Mitte das Bild des hammerbewehrten Thor. Die Götterbilder waren aus Holz geschnitzt, lebensgroß oder weit über menschliches Maß emporragend oder endlich so klein, daß man sie in der Tasche tragen konnte. In letzterem Falle waren sie aus Silber oder Walfischzahn.

Thors Bild in Gudbrandsdal war mit Gold und Silber geschmückt, die Bildsäule desselben Gottes in Hunthorp hatte einen Hammer in der Hand; der Gott war groß von Wuchs und innen hohl, in der Hand hatte er einen Hammer; unter ihm war ein Gestell, auf dem er stand, wenn er draußen war; nicht fehlte Gold und Silber an ihm; vier Kuchen gab man ihm jeden Tag und Fleisch. Als dieses Bild zerschlagen wurde, kamen „Mäuse, so groß wie Katzen, Eidechsen und Schlangen“ heraus, die sich von der Speise gemästet hatten, die der Gott empfing. Das Thorsbild zu

Raudsey konnte sprechen und spazieren gehen, sich sogar auf einen Kampf mit dem christlichen König einlassen. Das Bild der Thorgerd Hölgabrud, der Lieblingsgöttin Hakon Jarls, trug ein Tuch um den Kopf, vermochte den Arm zu bewegen und einen an ihm befindlichen Ring zu geben oder vorzuenthalten. Freys Bildnis wurde auf einem Wagen im Lande herumgeführt; seine Gewänder zog Gunnar Helming an. Auch in Teig geknetet wurden Götterbilder. Fridthjof findet in Baldrs Tempel Frauen, die die Götter wärmten, salbten und trockneten. Der aus Teig gebildete Baldr war so groß, daß er, als er ins Feuer fiel, seinen Tempel in Brand steckte. Das norw. Recht bestimmt: „Niemand soll in seinem Hause Säulen mit eingeschnitzten Götterbildern oder Altäre haben, Zauber- oder Opfergegenstände. Wenn Opfergegenstände gefunden werden in einem unverschlossenen Hause, Speisegötzen oder Tongötzen, zu einem Menschenbilde gemacht aus Ton oder Teig, da soll er es davon los bringen mit einem Dreiereide; um drei Mark bußfällig, wenn der Eid fällt“ (Eidsifja þings lǫg. I § 24).

Jeder Tempel war zugleich einer Mehrheit von Göttern geweiht, wenn auch ein Gott die vorzüglichste Stelle einzunehmen pflegte. Daher sind zumeist mehrere Götterbilder in einem Tempel als Gegenstand der Verehrung aufgestellt.

Der Bericht von einem dem Thor geweihten Tempel in Götaland, der 100 Götterbilder enthalten habe, ist natürlich Übertreibung (FMS XI_{40}). In einem bjarmischen Tempel standen Thor und Odin, Frigg und Freyja (Sturlaugs S. starfsama 17); in einem norwegischen Götterhause war Thor auf seinem Wagen, von Thorgerd und Irpa umstellt, alle drei hatten mächtige Goldringe an den Armen (Nj. S. 89). Zu Möri stand Thor mit seinem Hammer bewaffnet in dem mit Böcken bespannten Karren; auch diese Tiere sollen lebendig geschnitzt und zu größerer Annäherung an die Natur mit Fellen überzogen gewesen sein (Flt. I_{320}). In Baldrs Tempel waren viele Götter, doch wurde Baldr am meisten verehrt. In dem Tempel Hrafnkels, der doch ein besonderer Verehrer Freys war, standen mehrere Götter. Am häufigsten kommen Tempel und Bildsäulen des Thor und Frey vor. Doch auch Njörd hat „Tempel und Opferstellen gar viele“ (Vafþr. 38). Noch eine Reisebeschreibung aus dem 17. Jahrh. berichtet von den Isländern: „Sie haben einen Götzen, der unbeholfen aus Holz geschnitzt ist; doch zeigen sie ihn nur selten, aus Furcht, die lutherischen Geistlichen möchten ihnen diesen wegnehmen oder zerstören.“

Es ist ganz natürlich, daß, während ein Holzpfahl mit angeschnitztem Tier- oder Götterhaupte das einfachste Bild war, unter das der fromme Hausvater sein Heimwesen zum Schutze stellte, die fortschreitende Kunst das ganze Bild nachzuahmen suchte, das die Phantasie von den oberen

Gewalten entworfen hatte. Man darf diese Holzbilder in Lebensgröße, die mit wirklichen Gewändern und Silber und Gold geschmückt waren, deren Antlitz und unbedeckte Teile bemalt waren, für glückliche Nachahmungen menschlicher Gestalten halten. Gläubige Augen sahen wohl während des Gebetes Veränderung der Gesichtszüge und Bewegung der Glieder, wie solches die Legenden auch von kirchlichen Gnadenbildern erzählen.

Die Behauptung, daß die Skandinavier keine liturgischen Götterbilder gehabt hätten, ist nicht richtig. Mögen auch die Berichte darüber jene Anschauungen verraten, die von den ersten Kirchenvätern über das römisch-griechische Heidentum festgesetzt waren, so berichtet doch Adam Br. von Dingen, die in römisch-griechischen Tempeln keine Entsprechung haben. Richtig ist, daß die altnordische Sprache kein besonderes Wort für Götterbild hatte. Aber es ist an. Sprachgebrauch, nicht „Bildnis des Thor", sondern „Thor" selbst zu sagen. Die Existenz liturgischer Bilder ist vollends glaubhaft, wenn man sich der gutbezeugten Schnitzwerke und Zeichnungen zu ornamentalen Zwecken erinnert.

An den Lehnen eines großen Armsessels war Thor mit dem Hammer in Lebensgröße ausgemeißelt (Fóstbr. S. 9). Jarl Eirik führte Thors Bild am Vordersteven seines Schiffes (FMS II $_{252-55}$). Bemalte Holzreliefs im Hause Olafs Pfau stellten Baldrs Leichenbrand, Thors Fahrt zu Hymi und seinen Kampf mit der Weltschlange, sowie Heimdalls Streit mit Loki dar. Auf dem Gosforth-Kreuze ist Widars Kampf mit dem Fenriswolfe, die Fesselung des Wolfes und der gefesselte Loki abgebildet, auf einem Steine bei der Gosforthkirche Thors Fischfang. Auf dem Grabstein von Tjängvide in Gotland ist ein Reiter mit einem achtfüßigen Rosse abgebildet, dem ein Weib ein Horn reicht — vielleicht Odin und eine Walküre. Auf Grabkreuzen der Insel Man sind Scenen aus der nordischen Helden- und Göttersage dargestellt: Odin im Kampfe mit Fenri, Heimdall ins Horn stoßend, Walhall, Thor mit der Midgardsschlange u. a.

Tempelschatz.

Bewegliches und unbewegliches Gut, Hort und Herde war den Göttern heilig.

Olaf Tryggwason ließ den Haupttempel in Hladir erbrechen und alles

darin befindliche Gut und zumal den Schmuck der Götter wegnehmen; er bemächtigte sich auch namentlich eines schweren Goldringes, der, von Hakon Jarl gestiftet, am Thore des Tempels hing; den ausgeräumten Tempel verbrannte er mit allen seinen Götterbildern (FMS I_{130}). Beim Freystempel in Drontheim weideten heilige Pferde des Gottes (Flt. I_{221}). Hochberühmt im Norden war der reiche Uppsala-Tempel, der mit allem Zubehör und allen Gerechtsamen dem altschwedischen Einwaldkönige gehörte. Frey selbst hatte den Tempel gebaut und seine Hauptwohnung dahin verlegt, und all sein Vermögen an Land und fahrender Habe hatte er dahin vermacht (Yngl. S. 10).

Wiederholt werden isl. Tempel ein für allemal mit liegendem Gute vom Erbauer oder auch von späteren Schenkern ausgestattet. Vielleicht erklärt sich die weitere Ausdehnung der manchen Bezirken beigelegten Heiligkeit über den Bereich des Tempels und Tempelhofes hinaus daraus, daß sich solche auch auf das zum Gotteshause geschenkte Grundeigentum mit erstreckte.

Eine Bergwiese lag noch zwischen dem Lande des Thorstein und Hakon, ohne von jemand in Besitz genommen zu sein; die legten sie zum Tempel, und sie hieß fortan Tempelwiese (Landn. IV_2). Jorund errichtete einen großen Tempel, umfuhr das dabei liegende Landstück mit Feuer und legte es zum Tempel (V_3). Asbjörn heiligte das von ihm in Besitz genommene Land dem Thor und nannte es Thorsmörk (V_2).

Einzelne Personen oder ganze Gemeinden machten Weihgeschenke an die Tempel.

Hakon Jarl rät Silber auf den Stuhl der Thorgerd zu legen, um sie günstig zu stimmen (Fär. S. 23; FMS II_{173}). Isländer geloben den Göttern Geschenke, wenn sie guten Wind erhalten (S. 270). In einem gewaltigen Mißjahre beschließen die Isländer, Gelübde zu machen für die Besserung des Wetters. Darüber aber wurden die Leute schwer einig, was sie geloben sollten. Der Tempelgode will geloben lassen, zum Tempel zu schenken, die Kinder auszusetzen und die alten Leute zu töten (Vígask. S. 7). Grim, ein Pflegebruder Ulfljots, nach dem das erste Landrecht Islands vom Jahre 930 seinen Namen trägt, hatte die ganze Insel bereist, um eine geeignete Thingstätte auszusuchen. Er wurde dafür durch den Ertrag einer Steuer belohnt, die mit einem Pfennig auf den Kopf auferlegt wurde; uneigennützig aber gab er das Geld zu den Tempeln.

Tempelfrieden.

Heiliger Friede herrschte bei den großen Götterfesten wie in den Volks- und Gerichtsversammlungen. Der Thing-

friede begründete für die Thingleute einen erhöhten Rechtsschutz, indem die Buße für Körperverletzungen um das Doppelte stieg, anstatt der bloßen Landesverweisung der Waldgang als Folge einer schlechten Tat eintrat und im Falle eines Todschlages das auf den Kopf des Täters gesetzte Geld verdreifacht wurde. Während der Dauer des Thingfriedens durften ferner friedlose Leute an der Thingstätte und vielleicht selbst auf Pfeilschußweite von ihrer Grenze weg sich nicht blicken lassen. Friedensstätten waren auch die Tempel und in weiterem Umkreise die Gegend, in der sie lagen. Baldrs Tempel am Sognefjord war eine solche Friedensstätte; sie ward so heilig gehalten, daß dort weder Menschen noch Tiere beschädigt werden durften, auch durften da nicht Männer mit Frauen zusammenkommen.

Als der norw. Häuptling Thorhadd der Alte, der Tempelgode zu Möri war, nach Island auswanderte, brach er vorher den Tempel ab und nahm die Tempelerde mit sich und die Säulen. Er ließ sich an der Ostküste Islands nieder und legte auf den ganzen Meerbusen die Heiligkeit von Möri: er ließ da nichts töten wie das eigene Hausvieh (Landn. IV_{6}). Thorolf Mostrarskegg sah das ganze Vorgebirge Thorsnes auf Island, das seinen Namen davon hatte, daß Thors Bild dort ans Land getrieben war, und daß Thors Tempel dort erbaut war, für heilig an. Da war eine so große Friedensstätte, daß er den Boden in keiner Weise wollte beschmutzen lassen, weder mit Blut, das im Zorne vergossen wurde, noch sollte man da seine Notdurft verrichten; dazu bediente man sich einer Klippe. Besondere Ehrfurcht zollte er dem Heiligenberge: niemand durfte ungewaschen dorthin schauen, und nichts sollte man auf dem Berge töten, weder Menschen noch Vieh. Nach seinem Tode wollten einige Thinggenossen die Kotklippe nicht mehr aufsuchen. Darüber kam es zum Streite, und die Thingstätte ward mit Blut befleckt. Das gab die Veranlassung dazu, daß die Thingstätte verlegt wurde; denn der Platz, wo sie früher gewesen war, konnte nicht für heiliger angesehen werden als andere. An dem neuen Platze war die größte Friedensstätte, aber den Leuten war nicht mehr verboten, ihrer Notdurft nachzugehen (Eyrb. S. 4. 9. 10; S. 52).

Es war nicht erlaubt, Waffen im Tempel zu tragen. Als Olaf Tryggwason mit seinen Mannen den Tempel zu Möri betrat, waren sie alle nach heidnischer Sitte waffenlos; der König allein trug eine goldbeschlagene Hellebarde in der Hand, mit der schlug er Thors Bild nieder (Flt. I_{319}). Selbst wenn man, in Gedankenlosigkeit versunken, vergessen hatte, seine Waffen abzugeben, waren diese, wie es scheint, dem

Priester verfallen, sobald man sie über die Schwelle des Tempels trug.

Der Norweger Rafn mußte dem isl. Häuptling und Goden Ingimund ein herrliches Schwert überlassen, zur Buße dafür, daß er, vertieft in ein Gespräch mit dem Häuptling, unachtsam mit dem Schwerte in der Hand in den Tempel gegangen war. „Es ist nicht Sitte", sagte Ingimund zu ihm, „im Tempel Waffen zu tragen; du wirst dir den Zorn der Götter zuziehen, und solches geht nicht an, ohne daß Bußen dafür geleistet werden". „Es sei am sichersten", fügte er hinzu, „wenn Rafn das Schwert in seinen Gewahrsam übergebe; denn er, Ingimund, könne auch darüber verfügen und so den Zorn der Götter besänftigen" (Vatnsd. S. 17). Beim Frühlingsopfer im Haupttempel zu Gaular waren alle Leute waffenlos; denn da war „Tempelheiligkeit" (Egils S. 49).

Wer diesen höheren Frieden durch eine Gewalttat verletzte, der hieß „Wolf im Heiligtume" = ein den Göttern Geweihter im Heiligtume, und wurde durch die Tat selbst friedlos. Die Heiligkeit des geweihten Ortes duldete auch nicht, daß schuldbeladene Leute sich dort aufhielten: geächtete Leute durften an dem heiligen Orte nicht sein, das duldete Frey nicht, der den Tempel dort besaß (Vígagl. S. 19).

Die Verletzung vollends der Tempel oder der in ihnen aufgestellten Götterbilder galt als eine besonders frevelhafte Tat.

Als der Isländer Hrapp den dem Gudbrand und Hakon Jarl gemeinsamen Tempel anzündete und die Götterbilder ihres Schmuckes beraubte und hinauswarf, erklärte der Jarl das für eine Tat, die den Urheber aus Walhall ausschließen würde (Nj. S. 89). — Bui verbrannte auf Island einen Tempel. Der Gode bezeichnet das als ein beispielloses Verbrechen, schlimmer, denn die gleichzeitig erfolgte Tötung seines eigenen Sohnes. Buis Pflegemutter selbst muß zugestehen, daß das ein todeswürdiges Verbrechen sei. König Harald Haarschön bezeichnet es als ein Neidingswerk: „dafür, daß du unsere Götter im Hause verbranntest, hätte ich dich töten lassen, wenn du dich nicht in meine Gewalt begeben hättest (Kjaln. S. 5).

Dem Frieden, der den Göttern, ihren Wohnungen und Besitztümern, den ihnen geweihten Festen zukommt, haftet ohne Frage ein idealer Grundzug an. Nicht nur sie selbst und das Ihrige sollen vor jedem unehrerbietigen Angriffe bewahrt sein, sondern ihre Nähe gewährt überdies auch Menschen und Tieren Schutz und Frieden und schließt jede Annäherung von Unreinem oder Sündhaftem aus.

Das Priesterwesen.

Der Priester.

Die Germanen hatten keinen besonderen Priesterstand. Jeder Hausvater vollzog die Opferungen, Losungen und Gebete für sein Haus. Die Heiligtümer der Dorfgemeinde, des Gaues, des Staates pflegten die gewählten Vorsteher, die auch die gottesdienstlichen Handlungen leiteten. Die Häuptlinge und Könige verbanden mit ihrer weltlichen Macht auch die religiösen Funktionen, wie dieselbe Einheit der Gewalten auch in die Hand des einfachen Hausvaters gegeben war. Die Priester, die Tacitus erwähnt, sind Häuptlinge im priesterlichen Amte: während im Kriege die meisten Häuptlinge die militärischen Führerstellen versahen, hatten andere die wichtige Aufgabe, den Göttern für den Sieg zu opfern, die heiligen Feldzeichen zu hüten und den Gottesfrieden, der über dem Volke in Waffen lag, gegen jede Verletzung durch Handhabung der Strafgewalt zu schützen (Germ. 7. 10, 11, 40, 43). Auch die Verhandlungen der norwegischen Bauern mit König Hakon dem Guten zeigen deutlich, daß nach dem alten Herkommen der König, oder in dessen Vertretung der Jarl, bei den großen Opfern den Vorsitz führte, und daß es ihm oblag, die Opferspeise und den Minnetrank von seinem Hochsitze aus in den altherkömmlichen Formen zu weihen. Darum konnte das Volk für die Fruchtbarkeit der Jahrgänge seine Häuptlinge verantwortlich machen. Diese hatten auch die Kosten des Opferdienstes zu bestreiten, während die Teilnehmer für den sonstigen Unterhalt und die weiteren Kosten der Versammlung selbst aufzukommen hatten. Der norweg. Häuptling hat des Tempels zu pflegen (Eyrb. S. 3; Landn. V_8), den Opfern vorzustehen (Hák. S. góða 16), das Opfer zu erhalten (Heimskr. Ol. S. Tr. 75).

Das Fehlen eines Priesterstandes war von großem Einfluß auf die Duldung des Christentums: gerade dadurch ist die religiöse Unduldsamkeit wesentlich fern gehalten. Bei einem Priester, dessen Beruf den Glauben an die Wahrheit

einer bestimmten einzelnen Religion zur Voraussetzung hat, ist diese erklärlich; bei einem Häuptlinge, der zugleich Vorsteher seines Gebietes ist und die religiöse Funktionen nur nebenbei mit übt, tritt innerlich wie äußerlich die Religion minder einseitig hervor.

Bei den Dänen und Norwegern war der Gode etwa wie der homerische Priester ein mit priesterlichen Funktionen betrauter Unterbeamter des Fürsten, der aber auch weltliche Funktionen hatte, vor allem die Gesetzkenntnis. Die Beinamen, die zwei Goden auf dänischen Runensteinen führen, „Hrolf, des Nori Gode" und „Ali, des Solwi Gode" bezeichnen sie sicher als Bedienstete eines andern. Der Gerichtsbann im Heere stand dem Herzoge zu, während die Priester als Rechtsverkündiger das Urteil fanden; das versammelte Heer aber erteilte dem vor seinen Augen gefundenen Urteile durch seine Gegenwart die Rechtskraft. Anfangs beschränkte sich die Tätigkeit der Priester als Gesetzsprecher auf das Landesthing. Seit aber die Landesfürsten ihre Goden neben sich hielten, übernahmen diese außer dem Tempeldienste auch das Amt eines Gesetzsprechers im Gauthing: der norweg. Gode war zugleich „Gesetzmann". Der isl. Gesetzsagungsmann, über den wir am genauesten unterrichtet sind, hat in der gesetzgebenden Versammlung den Vorsitz zu führen und die sämtlichen Präsidialrechte in ihrem gewöhnlichen Umfange auszuüben. Er verkündet die gefaßten Beschlüsse; er hat den Gerichteten, ja selbst einzelnen Leuten, auf Verlangen das Recht zu weisen. Er hat alljährlich am Allthing Rechtsvorträge zu halten, an der Exekutive hat er aber keinen Anteil. Der Gesetzsprecher hat sich also vom Priester abgezweigt; er war ursprünglich nirgends Richter, aber sozusagen Vertreter der Jurisprudenz, ein lebendiges Gesetzbuch.

Der Zusammenhang von politischer und religiöser Gewalt stand so fest im Volksbewußtsein, daß in **Island** das Priestertum den Ausgangspunkt für die Entstehung einer neuen Staatsgewalt bilden konnte. Da keine organisierten Verbände, sondern beliebig zusammengelaufene Haufen während der „Landnahmezeit" in Island einwanderten, so fehlte dort

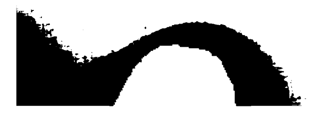
anfänglich jede staatliche Gewalt. Als sich mit der fortgesetzten Einwanderung das Bedürfnis nach einer anordnenden Gewalt herausstellte, war es der Besitz von Tempeln, worin diese ihren Stützpunkt fand. Angesehene Einwanderer brachten ihre Tempel-Hauptsäulen sogleich von Norwegen mit und erbauten sich auf dem in Besitz genommenen Landstücke ein eigenes Gotteshaus; kleinere Leute konnten dies nicht tun und schlossen sich daher freiwillig diesem oder jenem vornehmen Ansiedler an. Durch solche freie Übereinkünfte bildeten sich Tempelgemeinden; der Tempelbesitzer war das Oberhaupt einer solchen, seiner Leitung des Opferdienstes unterwarfen sich die Gemeindeglieder und bestritten die Kosten zur Unterhaltung des Tempels durch eine Beisteuer, den Tempelzoll. Da nun nach altgerm. Brauche die Staatsgewalt auch das Opferpriestertum in sich schloß, war nichts natürlicher, als daß sich auf Island, wo das letztere bereits vorhanden, die weltliche Gewalt aber noch ausständig war, diese an jenes anschloß oder sich aus jenem herausentwickelte. Der isl. Gode war also zunächst religiöser oder Tempelvorstand seines Bezirkes (Godord), dann aber auch dessen weltlicher Häuptling mit ausgedehnter herrschaftlicher Gewalt. Ihm lag die Pflege des Tempels sowie die Abhaltung des öffentlichen Opferdienstes ob, andererseits kam ihm die Leitung der Volksversammlungen und des ganzen mit diesen zusammenhängenden Gerichtswesens, die Sorge für die Aufrechterhaltung des Friedens in seiner Gegend, die Beaufsichtigung von Handel und Wandel, sowie die Vertretung und Unterstützung jedes einzelnen seiner Untergebenen zu: hier wie dort war ihm als Mittel zur Erfüllung seiner Obliegenheiten das Recht des Bannes und Aufgebotes seinen Untergebenen gegenüber eingeräumt. Den Fremden gegenüber hat er das Recht, ankommende Schiffe zuerst besuchen zu dürfen, um wichtige Nachrichten aus erster Hand zu erhalten; auch stand ihm zu, von den mitgebrachten Waren sich selbst Beliebiges auszuwählen. Zu den Thingfahrten ritten die Goden im festlichsten Gewande und herrlichen Waffenschmuck, und erachteten es für eine Ehre, die

Aufmerksamkeit der Menge auf sich zu ziehen und durch die Zahl ihrer Thingleute Bewunderung zu erregen. In Wergeld und Buße aber wurden weder die Goden noch ihre Angehörigen irgendwie bevorzugt.

Die isl. Godenwürde konnte mit dem Tempel vererbt, verschenkt, verkauft, vertauscht oder selbst unter mehrere Besitzer geteilt werden, ganz wie jedes andere Vermögensstück. Auch war der Bezirk eines Goden territorial durchaus nicht abgeschlossen und die Anzahl der zu denselben gehörigen Thingmänner in keiner Weise festgesetzt: jedermann konnte sich an einen beliebigen Goden anschließen, und jedem Thingmanne stand es allezeit frei, das Band mit seinem Goden zu lösen, d. h. aus dem Thingverbande auszutreten. Auch konnte man seinen Wohnsitz beliebig wechseln, ohne deshalb aus seinem bisherigen Godenbezirke ausscheiden zu müssen.

Einen merkwürdigen Beitrag zur Entstehung einer Godenherrschaft liefert die Geschichte von Hrafnkel Freysgodi. Obwohl er erklärt hat „ich halte es für eine Torheit, an einen Gott zu glauben" und seitdem nie mehr opferte, ist er doch im stande, einen neuen Godenbezirk zu gründen, dessen Hauptmittelpunkt gerade der Tempel sein sollte (K. 14).

Bei den Germanen stellen also die wichtigsten Priesterämter eine Abzweigung der Königsgewalt dar. Gleichwohl läßt sich ein gemeinsamer Name für alle germ. Völker erschließen. Zwischen dem skandinavischen Goden [guđi, gođi, auf Runensteinen kuþi, hofgođi (Tempelgode)] und dem got. gudja, womit Wulfila *ἱερευς* übertrug, besteht als Ableitung von got. guþ „Gott" einleuchtender Zusammenhang; beide führen außerdem den Eidring, den sie an der Hand tragen sollten zu allen gesetzlichen Dingen, die sie hegen sollten (Land. IV_7). Wenn aber „Gott" ursprünglich Zauber oder auch Fetisch bedeutet (S. 189), so tritt uns im Goden der Feticciro und Schamane entgegen, er ist ursprünglich nur der „Berufer", „Besprecher", der Zauberer. Wie weit es der „Zauberer" auf Island gebracht hat, wie er das politische Oberhaupt des zum Tempel gehörigen Bezirkes wurde und somit allseitige Herrschergewalt und weltliche Hoheitsrechte



erlangte, ist ein äußerst lehrreicher Beitrag für die Entwickelung der Religion.

Priesterinnen.

Auf Island konnte sogar ein Godord (Hof mit Priester-, Verwaltungs- und Richteramt) auf die Tochter erben, die aber natürlich das darauf ruhende Amt durch einen Mann des Bezirkes verwalten lassen mußte. Nicht nur in erdichteten Sagen oder mythischen Überlieferungen (Yngl. S. 4; Hyndl. 13), sondern auch in zuverlässigen isl. Sagen wird von Tempelpriesterinnen gesprochen, von Weibern, die den Godentitel führten (gyđja); natürlich konnten diese niemals die vollen Rechte eines Häuptlings ausüben. Sie werden lediglich die priesterlichen Funktionen ausgeübt haben, die auf dem Godord lagen; die staatsrechtlichen Befugnisse aber, welche die Würde verlieh, standen einem Manne zu. Besonders für den Opferdienst in den Höfen der Göttinnen werden diese priesterlichen Frauen befugt gewesen sein. Das erste Werk, das die Götter nach dem Bau Asgards taten, war, die Tempel zu errichten, in denen ihre zwölf Sitze und Odins Hochsitz standen; dann bauten sie einen zweiten Saal, dies war der Hörg, den die Priesterinnen besaßen (Gg. 14). Die Isländerin Steinwör war Tempelpriesterin und pflegte des Haupttempels; dahin mußten alle Bauern Tempelzoll zahlen. Sie hatte ihre Not damit, daß ein Christ nicht wie andere Leute den Tempelzoll zahlen wollte (Vopnf. S. 10). Die Freyspriesterin in dem großen schwedischen Freystempel war ein junges Mädchen; sie wurde des Gottes Weib genannt und zog mit dem Götterbilde zu den Opferschmäusen an den Freysfesten. Übertrieben, wenn nicht aus finnischen Verhältnissen übernommen, ist die Nachricht, daß im großen bjarmischen Tempel 60 Priesterinnen die Tempelpflege und die Verrichtung des damit verbundenen Opferdienstes ausgeübt hätten (FAS III_{627}). Die mit vé zusammengesetzten weiblichen Eigennamen deuten teils auf den Stand, teils auf die besonderen Funktionen der Priesterinnen: Wefreyja, Wedis, Weny sind die priesterlichen Mädchen; Webjörg ist die das Heiligtum

oder das Opfer hütende, Welaug die es badende oder waschende Jungfrau.

Das Erforschen der Zukunft.

Wie die Sprache lehrt, gehörten Losung und Opfer zusammen: aus dem Blute der geopferten Tiere und Menschen und dem Wurfe der durcheinander geschüttelten Zweige und Stäbchen weissagte man die Zukunft. Vor dem Beginn einer Heerfahrt zerschmetterten die Normannen den zum Opfer bestimmten Menschen den Schädel, legten das Gehirn bloß und ersahen aus dem zuckenden Herzen den Ausgang des Unternehmens. Wie das Blut, so hielt das Altertum das Gehirn, den Schädel für den Sitz des Lebens und trieb damit weissagenden Zauber.

König Geirröd besitzt ein großes Trinkhorn voll Zauberkraft, an dessen Mündung sich ein mit Fleisch bekleidetes Haupt befand, das sprechen konnte und zukünftige Dinge voraussagte (FMS III_{391}). Einem Knechte erscheint ein unverhülltes, vom Körper abgetrenntes Menschenhaupt, das eine halbe Strophe spricht und auf Tod und spätere Kämpfe hinweist (Nj. 77). Ein Isländer Thorleif hatte sich den Kopf eines Ertrunkenen, nach anderen eines Kindes, verschafft und gebrauchte diesen zum Wahrsagen: er benetzte ihn jedesmal, wenn er ihm weissagen sollte, mit Wein und Brot, bewahrte ihn aber sonst vorsichtig und heimlich in einer Kiste oder in einer Felsspalte. Als ein isl. Zauberer i. J. 1648 hingerichtet werden sollte, schnitt die Axt nicht: da fand man in seinem Schuh ein Stück von einem mit Runen beschriebenen Menschenschädel. Noch heute wird ein menschlicher Schädel zum Zaubern benutzt. Eine grauenhafte dänische Formel lehrt, wie der Schädel eines gehenkten Mannes, abgehauen, über Feuer gesetzt, bis Fett herauströpfelt, die Fallsucht oder Trunksucht heilen kann oder unsichtbar macht oder die Zukunft kündet. Wenn nun Odin mit Mimis abgeschnittenem Haupte, das er durch seinen Zauber unverweslich gemacht hatte, Gespräche hält, so oft er Rates bedarf, so ist der alte mythische Ausdruck — Odin befragt den Elementargeist in seinem Elemente — mißverstanden, und man hat ihn mit einem zauberhaften Opfergebrauche zu erklären versucht (S. 315).

Opfer und Losung mußten vereinigt sein. Denn das Los allein konnte täuschen, insofern die Deutung irren konnte. Auch konnte die Entscheidung zweifelhaft sein, so daß erst das Zeichen nach dieser oder jener Seite den Ausschlag gab:

daher war es nötig, auch andere Orakel zu befragen, vor allem das Opferblut (vgl. Hym. 1).

Die mythische Ynglinga Sage erzählt, wie die Uppsalakönige gern zum „Erfragen" gingen.

Dieser Ausdruck sowie der andere „die Stäbe schütteln" zeigt, daß Losorakel das übliche Mittel waren, die Zukunft zu erforschen oder Rat und Anweisung zu erhalten; in die Stäbe oder Späne wurden Runen gekerbt.

Der schwedische König Dag, der die Sprache der Vögel verstand, hatte einen Sperling, der ihm, wie Odin seine Raben, viel Neues erzählte: er flog bald in dieses, bald in jenes Land. Als einst sein Sperling nicht wieder kam, ließ er den stärksten Herdeneber (dem Frey) opfern, um zu „erfragen", was aus ihm geworden sei (Yngl. S. 18). König Grammar begab sich nach Uppsala im Frühjahr, zu opfern, wie es Sitte war gegen den Sommer, daß Friede wäre. Ihm fiel der Span so, daß er nicht lange leben würde (Yngl. S. 38). Als Halfdan der Alte die Regierung antrat, hielt er ein großes Opfer um Mitte Winters und opferte darum, daß er 300 Jahre herrschen möchte; das Orakel sagte, daß er nicht mehr als ein Menschenalter leben, aber in 300 Jahren auch nicht ein berühmter Mann gleich ihm in seinem Geschlechte sein sollte (FAS II_8; Sk. 62). Königin Gunnhild, die ehemalige Zöglingin der Finnen, opferte den Göttern, um zu erfahren, was die ihren Söhnen aufsässigen Häuptlinge in geheimem Gespräche beraten hatten.

Nach feierlichem Gottesdienste begab sich König Fridleif in den Tempel der Götter, um über das künftige Schicksal der Kinder das Orakel der Schicksalsgöttinnen zu befragen (Saxo 181). Als Haldan die Unfruchtbarkeit seiner Gemahlin gewahrte, eilte er nach Uppsala, um dort Fruchtbarkeit für sie zu erbitten. Er erhielt von Odin den Bescheid: um sich Nachkommenschaft zu erwecken, müsse er erst den brüderlichen Manen das Totenopfer bringen. Als er dem Orakelspruche gehorchte, bekam er einen Sohn, den sagenberühmten Harald Hildetan (Saxo 246). Thorolf Mostrarskegg veranstaltete ein großes Opfer und befragte seinen vertrauten Freund Thor, ob er sich mit König Harald versöhnen oder auswandern solle: das Orakel wies ihn nach Island. Ingolf vom Sognefjord richtete im Winter ein großes Opfer an und befragte die Götter um sein Schicksal: die wiesen ihn nach Island (FMS I_{116}). Man legte also dem Gotte beim Opfer seine Frage vor; erwähnt werden Odin, Thor und vielleicht Frey.

Ein Schwede, der an der Vertreibung des Bischofs Gauzbert teilgenommen hatte (840), fing hinterher an, den Zorn der Götter zu fürchten: deshalb ging er, wie es dort Sitte war, zu einem Priester und bat ihn, er möge durch das Los erfragen, welchen Gott er beleidigt habe, und dann ihm angeben, wie er diesen versöhnen könne (V. Ansg. 18). Der König

Dänen bei ihrem Angriff auf den reichen Handelsplatz
ten durchs Los fragen, ob es ihnen nach dem Willen der
eschl[illegible]n sei, den Ort zu zerstören. Er sprach: „Dort sind viele
me und mächtige Götter; dort ist auch vor Zeiten eine Kirche erbaut,
d viele Christen dienen dort Christus, der der stärkste aller Götter ist
d denen auf jede Weise helfen kann, die auf ihn hoffen. Notwendig
also zuerst erforscht werden, ob ihr dazu durch den Willen der
r getrieben werdet.“ Das konnten sie, weil es so bei ihnen Brauch
nicht abschlagen. Man fragte also durchs Los und fand, daß ihr
haben keineswegs zu ihrem Glück ausfallen würde. So befragte man
Los wiederum, wohin sie sich wenden könnten, um wenigstens Geld
bekommen, damit sie nicht mit vereitelter Hoffnung und leeren Händen
den Ihrigen zurückkehren müßten. Da fiel das Los, daß sie nach einer
nen Stadt im Lande der Slaven z[illegible]üßten (K. 19). Als der hl. Ansgar
bst nach Schweden kam und K[illegible]f um Aufnahme bat, antwortete
ser, daß er zuerst darum seine [illegible] durch das Los befragen, dann
h einen Beschluß des Volkes einholen müsse. Der König berief seine
ßen und begann mit ihnen über die Sendung des Bischofs zu ver-
ndeln. Diese beschlossen, durch das Los zu erforschen, was der Wille
er Götter in dieser Beziehung wäre. Sie gingen also, wie es ihr Brauch
war, aufs Feld und warfen das Los, und dieses fiel (d. h. gab kund), daß nach Gottes Willen die christliche Religion daselbst eingeführt werden solle (K. 26/27). Eine Schwedenschar belagerte eine Stadt an der Düna mit so widrigem Erfolge, daß ihr sogar um die glückliche Rückkehr zu den Schiffen bangte. In dieser höchsten Verwirrung beschlossen sie, durch das Los zu erfragen, ob ihre Götter ihnen dazu verhelfen wollten, den Sieg zu erlangen, oder wenigstens lebendig davon zu kommen. Sie warfen das Los, aber sie fanden keinen Gott bereit, ihnen zu helfen. Da erinnerten sich anwesende Kaufleute einer Rede des Bremer Bischofs Ansgarius, die sie in Sigtun gehört hatten. Danach sollte, sagten sie, der Christengott der mächtigste der Götter sein, und es wäre doch jetzt angemessen, es mit seinem Beistande zu versuchen. So wurde abermals das Los geworfen und gefunden, daß Christus ihnen helfen wollte. Der unerwartet wiederholte Sturm überraschte die ebenfalls erschöpften Kurländer so sehr, daß sie einen für die Schweden günstigen Frieden anboten (K. 30). Unter Berufung auf die angeführten Stellen heißt es bei Adam: Alles, was bei den Schweden in Privatangelegenheiten geschieht, wird vermittelst des Loses beschafft; in öffentlichen Angelegenheiten aber werden auch die Aussprüche der Dämonen eingeholt (IV_{22}; Schol. 128). —

Als in Jütland grosser Mißwachs war, wurden Lose gemacht von weisen Männern (d. h. Priestern) und der Opferspan dabei gefällt; und so erging das Orakel, daß nicht eher wieder ein gutes Jahr kommen würde, als bis der vornehmste Knabe im Lande geopfert würde (FAS I_{451}). König Wikar bekam auf einer Fahrt heftigen Gegenwind; da fällten sie

den Span um günstigen Wind (Saxo: sie warfen die Lose in einen Topf), und es fiel so, daß Odin einen Mann verlangte, der ihm zum Opfer aus der Mannschaft durch das Los bestimmt und gehängt werden sollte; da kam das Los König Wikars heraus (FAS III_{31}; Saxo 184).

Es gab also zwei Arten der Losung. Die erstere diente nur als Mittel, um einen oder mehrere aus einer größeren Menge auszuscheiden: entweder zeichnete jeder seinen Losstab mit seiner Marke, dann entschied das zuerst gezogene oder zuletzt übrigbleibende Los; oder es war unter den Stäben einer oder mehrere mit einem anerkannt entscheidenden Zeichen versehen. Auf jeden Fall ergaben die Stäbe eine klare Entscheidung, und einer besonderen Deutung durch einen Kundigen bedurfte es nicht. Daher müssen die Zeichen, die auf den Stab eingeschnitten waren, eine gewisse, je nach den Umständen gute oder böse Bedeutung gehabt haben, und Sache des Auslegers war, diese durch die Zeichen ausgedrückten Begriffe zueinander in verständige und brauchbare Beziehung zu setzen. Oder die Zeichen waren Buchstaben, Anlautzeichen, und dichterische Begabung war nötig, um aus ihnen die alliterierende Orakelantwort zusammenzusetzen und so das eingeritzte Zeichen erst wirksam zu machen. Beides aber war möglich durch die Runen. Rune gehört zu *ἐρευνάω* „komme einem Geheimnis auf die Spur", „spüre aus" und bedeutet „Befragung"; das davon abgelautete Verbum an. reyna besagt „Befragen der Götter durch das Los", „prüfen, erforschen". Da die Runen, die auf die Stäbchen geritzt waren, dabei die wichtigste Rolle spielten, heißen auch die Zeichen selbst Runen.

Man schnitt also die Runen ein als mystische Zeichen, aus denen der Kundige religiöse Formeln und Sprüche bilden und zusammensetzen konnte. Das tote Zeichen an sich galt für nichts, es ward erst lebendig und wirksam durch Singen und Sprechen des Verses, dessen Stab es war. Jedes Ding besitzt seine Rune, die seine Wesenheit ausmacht; indem man der gleichsam von den Dingen „abgeschabten" Rune durch den Zauberspruch Leben einhaucht, setzt man auf solche Art

ıeit der Dinge in zauberkräftig wirkende Bewegung. ·ß osstab wirklich mit Runen versehen war, beweist er ı ·eugnis:

Skirni, von Frey gesandt, um ihm die Gerd zu werben, droht dieser, ·ie ch weigert, mit runischen Verwünschungen, die sie von der Ge- ..ıft der Menschen für immer ausschließen:

> Ich ritz' einen Thurs dir und der Runen dreie:
> Wollust, Wahnsinn und Wut;
> doch schneid ich auch ab, was ich eingeschnitten,
> wenn es nötig und ı ı mir scheint (Skirn. 37).

··irni hält bereits einen Thu ler Hand (= Riese, die Rune þ), den er die Zauberformel ei· ıber, daß er sie auch wieder weg- ..haben kann. Die Rune ist ılz, bis sie durch ein individuelles ··ichen lebendig gemacht wi... st der Zweig, in den ein auf Gerd ügliches Zeichen eingeritzt wer... ıuß. Ihn hat Skirni nicht selbst ıacht, sondern er ı angen, zum grünenden Holz, einen ·pferzweig zu finden – m Suchen ein Reis von der Form ler Thurs-Rune. Ganz ı r Gott der Weisheit selbst seine Runen „aufgenommen", als er e hing.

Daraus ergibt sich, ... t der Mensch die ursprünglichen Losrunen schafft, sondern daß die Gottheit sie ihm als Frucht des Baumes bietet. Zweiglein von bestimmter Form sind die ältesten Runen, und diese mußte man suchen. Später wurden sie nachgeahmt, indem der Priester eine Rute in mehrere Stäbchen (Zeine) zerlegte. Bei der Weissagung für das Volk konnten sie dann unverändert geschüttelt und gedeutet werden; bei zauberischer Anwendung aber auf bestimmte Personen mußten die Hauptstäbe mit persönlichen gewissen Zeichen belebt werden, d. h. mit denselben Runen: soviel Zeichen waren da wie Stäbchen, und jedes war durch ein besonderes Zeichen unterschieden.

Daß bei der Rune zunächst ihr Name in Betracht kam, lehrt ihr Gebrauch beim Zauber. Mußten Siegrunen an drei Stellen des Schwertes eingeschnitten und dabei zweimal der Siegesgott Ty genannt werden, so sollte zweimal die nach ihm benannte Rune T (↑) vorkommen. In gleicher Weise soll man Bierrunen einritzen, um sich vor Verzauberung oder Vergiftung durch Frauen zu schützen, auf dem Horn, auf dem

Rücken der Hand und auf dem Nagel die Rune Nauþ (ᚾ „Not“).

Sind diese Losrunen den aus dem Runenalphabete bekannten 24 Zeichen gleichzusetzen? Man hat aus archäologischen Gründen die Erfindung des Runenalphabetes dem Ende des zweiten oder Anfange des dritten Jahrhunderts und einem Südgermanen zugeschrieben, der das lateinische Alphabet für germ. Verhältnisse umgebildet habe. Aber die Vorstellung von einem „genialen Präceptor Germaniae“, der seinen Deutschen ein Alphabet zusammengesetzt haben soll, hat in der gesamten Kulturgeschichte kaum etwas Entsprechendes. Außerdem lassen sich zahlreiche Runenzeichen überhaupt nicht aus dem Lateinischen ableiten; weder die Zahl, noch die Reihenfolge, noch die Namen der altgerm. Runen haben dort ihr Vorbild. Mit gutem Grunde hat man daher die herrschende Ansicht eingeschränkt und schon vor der Runenschrift nicht-alphabetische, magische Zeichen bei den Germanen (Ur-Runen) angenommen, die teilweise in die von den Römern entlehnten Schreibrunen aufgenommen worden seien; diese urgerm. Runen seien nicht in Stäbe geritzt, sondern aus dürren Reisern gesammelt oder zurechtgeschnitten. —

Einmal begegnet eine ganz merkwürdige Losung:

Jarl Hakon besaß zwei herrliche Schalen. Sie waren aus gebranntem Silber verfertigt und ganz vergoldet, und zu ihnen gehörten zwei Gewichte, deren eines von Gold, das andere von Silber war; Menschengesichter waren auf denselben nachgebildet, und man nannte dergleichen „Lose“. Es war Gebrauch in alten Zeiten, solche Lose zu haben. Der Jarl war gewohnt, sie in die Schalen zu legen, nachdem er bezeichnet hatte, was jedes Los zu bedeuten hätte. Kam nun das Los empor, das er wollte, fiel das andere herum und lärmte in der Schale, und dadurch entstand großer Klang. Diese Kleinode übergab der Jarl dem isl. Skalden Einar. — Die jüngere Überlieferung hat dafür: Er schenkte ihm eine goldene und eine silberne Schüssel im Gewichte von zwei Pfunden, die die Bildnisse Jupiters und Plutos oder Odins zeigten, die Hakon verehrte. Den Bildnissen aber wohnte die Kraft inne, daß sie durch die Schüsseln zu spielen schienen, falls er durch Glück ergötzt würde; wenn aber nicht, standen sie unbewegt.

Man muß sich wohl beide Lose gleich schwer und das

Gewicht sehr fein und leicht beweglich denken. Das eine Los ließ man bezeichnen, was man wünschte, das andere, was man nicht wünschte; das würde eintreffen, was das Los bezeichnete, das in die Höhe ging, und welches von den Losen das tat, kam auf den Zufall an. Die Menschenbilder, die darauf geprägt waren, sollten wohl die Gottheit sein, von der man Antwort durch das Los forderte (FMS XI_{128}; Jómsvík. S. 14; Flt. I_{188}).

Eine Erforschung des göttlichen Willens war auch die Sitte, die in Holz geschnitzten Hausgötter über Bord zu werfen und sich da niederzulassen, wo diese ans Land trieben. Statt der Säulen ward auch wohl der Sarg mit der Leiche eines unterwegs Gestorbenen in derselben Absicht dem Meer übergeben; der Sterbende hatte es selbst bestimmt, um auch nach seinem Tode sein Geschlecht beschützen zu können (Landn. I_{18}; Egils. S. 27). Auch beim Bau eines Hauses scheint man die Zukunft erforscht zu haben, ob man Glück in den neuen Räumen haben würde. Wenn das Maß nach wiederholter Prüfung paßte, so würde es dem Manne wohlgehen; war es aber zu kurz, so würde es ihm schlecht gehen; seine Verhältnisse richteten sich also nach dem Messen (Korm. S. 2). Für die Nordleute, deren geometrische Kenntnisse schwerlich groß waren, war es gewiß nicht leicht, einen rechtwinkeligen Platz genau abzumessen, so daß die beiden Diagonalen des Vierecks genau gleich lang wurden. Man mußte Seiten und Diagonalen wiederholt ausmessen; paßte nun das Maß, so sah man darin ein Zeugnis der Götter, daß der Erbauer Glück hatte, wenn eine so schwierige Handlung ihm sofort glückte; man schloß daraus auf ferneres Glück.

Zuweilen erscheinen mit dem Opfer bestimmte Vorzeichen verbunden. Thorkel sieht den sofortigen Tod seines Opferstieres als eine günstige Antwort Freys an. Als Hakon Jarl opfert, fliegen zwei Raben laut krächzend auf: daraus ersieht er, daß Odin sein Opfer gnädig angenommen habe und ihm den Sieg schenken wolle. Neben den gesuchten, abgewarteten, von der Gottheit erflehten Zeichen gibt es eine unendliche Menge solcher Vorzeichen, auf die der Mensch

ohne Suchen und wider Erwarten stößt. Im allgemeinen macht man die Wahrscheinlichkeit oder Unwahrscheinlichkeit des Eintrittes eines Ereignisses abhängig von dem Eintritt eines andern, der Willensbestimmung des Menschen entzogenen Ereignisses, z. B. dem Begegnen eines Tieres, dem Leuchten eines Blitzes, dem Rollen des Donners, der plötzlichen Wahrnehmung einer tierischen oder menschlichen Stimme. Solche zufällige Vorzeichen werden zumal beim Aufbruche zu einem bestimmten Geschäfte oder zu einer Reise beachtet (mhd. aneganc). Heilbringender Angang für Helden ist es, wenn ein schwarzer Rabe sie umschwebt, wenn sie zum Ausgang fertig zwei ruhmgierige Recken auf der Straße sehen oder den grauen Wolf heulen hören. Unheil droht, wenn der Fuß dem Helden strauchelt auf dem Wege zum Streitplatze (Reg. 20 ff). Die Wahrsagung aus Flug und Stimme der Vögel und die Pferdeorakel dürfen gleiche Bedeutung beanspruchen wie die Losorakel; als Boten und Diener der Götter in späterer Zeit waren sie besonders geeignet, an dem höheren Wissen der Götter und Geister teilzunehmen. Das Scheuen, Schaudern, Schnaufen der Rosse sagt noch heute den Tod an. Diese todverkündende Sprache der Rosse ist zweifellos der Rest eines Tier- und Ahnenkultes, der später in den Dienst der Verehrung der Götter trat. Nicht etwa weil das Roß im Dienste des Frey stand, wurde es mit der Gabe der Weissagung ausgestattet, sondern weil es als Ahnenwesen und deshalb als prophetisch galt, eignete der jüngere Kultus des Frey es sich an, ohne die dem Tierkult eigentümlichen Elemente völlig ertöten zu können (S. 216). Das Roß des Königs Hreggwid läßt sich zum Kampfe nur satteln, wenn es Sieg voraussieht; in diesem Falle gibt auch seine Lanze einen lauten Ton von sich, während sie sonst stumm bleibt (FAS III_{239}). Dem König Olaf Tryggwason wurde nachgesagt, daß er auf Weissagungen zumal durch das Los und durch den Vogelflug viel gegeben habe (Ad. Brem. II_{38}).

Zu König Olaf Haraldsson sagt ein norw. Weissager Raudulf: „Einiges merke ich aus den Winden, einiges aus den Gestirnen des Himmels, der Sonne oder dem Monde oder den Sternen, und einiges aus Träumen. . . .

Wenn ich im Traume Gewißheit erlangen will über große Dinge, ziehe ich neue Kleider an und lege mich in ein neues Bett, das auf einem neuen Platze steht . . .; das was ich da träume, beachte ich, und es pflegt danach zu gehen, wie ich den Traum auslegen kann" (FMS V; Raudulfs þ. 1;). Zukünftige Ereignisse glaubte man aus dem Gange der Gestirne zu ersehen. Ein Isländer fragt den Bischof Sigurd, ob er die Gestirne über sein Schicksal befragen solle, wie gelehrte Leute vor ihnen getan hätten (FMS III_{169}).

Daß in den Toten- oder Gespenstertraumerscheinungen die Traumdeuterei und das Traumorakel wurzelt, ist früher gezeigt worden. Aber auch im höheren Kultus spielen die vorbedeutenden Träume eine wichtige Rolle:

Als böse Träume den Baldr plagen, suchen die Götter den Grund zu ermitteln. Wigaglum träumt, daß Frey ihm kurz und zornig antwortet; beim Erwachen erklärt er, von da an gegen Frey minder freundlich gesinnt zu sein. Thor erscheint dem Swein Sweinsson im Traume zornig und traurig und verschwindet voller Schmerz, als Swein erklärt, sich mit ihm nicht mehr abgeben zu wollen. Dem Grönlandfahrer Thorgils erscheint Thor fünfmal im Traume und droht ihm, daß seine Fahrt mit vielen Beschwerden verknüpft sein solle. Dem alten Kodran erscheint sein Hausgeist im häßlichen alten Lederkittel, während er ihm früher mit hellem, glänzenden Antlitz zu erscheinen pflegte. Björn träumte eines Nachts, daß ein Berggeist zu ihm komme und ihm anbiete, mit ihm in Gesellschaft zu treten, und von da an wuchs sein Vermögen rasch (Landn. IV_{12}). Flosi sieht im Traume einen Bergriesen, in ein Ziegenfell gekleidet und mit einem Eisenstabe in der Hand, der die zum Tode Bestimmten zu sich ruft (Nj. 134). Als sich die alte Thordis eines Nachts unruhig hin und her wälzte, und man sie wecken wollte, wehrte es ihr Sohn: „Laßt meine Mutter ihres Traumes genießen, denn vielleicht erscheint ihr etwas, das sie wissen will". Als Thordis erwachte, atmete sie schwer und sagte: „Weit herum habe ich diese Nacht die Geister getrieben, und ich habe nun viele Dinge erfahren, die mir bisher unbekannt waren" (Fóstbr. S. 9; vgl. außerdem S. 82, 85).

Zauber und Weissagung.

Auf Schritt und Tritt öffneten sich bei der Darstellung des Kultus Blicke in eine Zeit, die weit über die älteste Geschichte des Nordens hinausreicht. Aber noch weiter vermag das Auge zu schweifen. Nicht mehr in nebelhafter Ferne, sondern in festen, scharfen Umrissen zeigt sich ein Weg, der zu einem Zustande der Menschheit führt, von dem keine

geschichtliche Kunde mehr zu erzählen weiß. Über die hohen Göttergestalten der Edda hinaus erblicken wir rohe, tiergestaltige Gottheiten, fetischhafte Verkörperungen der Götter. Hinter dem Opferfeuer entdecken wir das vorgeschichtliche Zauberfeuer. Bei der Gestalt des nordischen Priesters treten Züge auf, die dem Medizinmann, dem Regenzauberer der Wilden noch heute angehören. Älter als der feierliche Götterhymnus ist der rohe Zauberspruch. Unhaltbar ist die Ansicht, daß erst der Götterpriester Schöpfer und Träger des mythisch-epischen Liedes gewesen sei, das nur von ihm gepflegt wurde. Das ist schon darum unwahrscheinlich, weil das germ. Priesteramt keinen vom Volke abgesonderten Priesterstand begründete. Man hat das Rätselgedicht als das älteste mythische Lied angenommen, das bei den Indern und in der Edda begegnet und sogar in die idg. Urzeit reichen soll. Bei gottesdienstlichen Gebräuchen mußte die Gemeinde über den Festmythus und die dazu gehörigen Gebräuche vom Priester aufgeklärt werden; das sei geschehen durch Frage und Antwort: „Wer sind die zwei, die zum Thing fahren? Drei Augen haben sie zusammen, zehn Füße und einen Schwanz, und so fahren sie durch das Land.“ Es ist Odin auf dem achtfüßigen Sleipni. Aber es liegt näher, in dieser Übereinstimmung der Edda und des Veda parallele, durch das allmähliche Aufkommen von Priesterständen bedingte Entwickelungen, als gemeinsames Erbe der idg. Urzeit zu sehen.

Auch das Wort „Lied“ bezeichnet ursprünglich das Zauberlied und geht nicht auf die Lieder und Tänze zurück, unter denen man die Gottheit anrief: man habe singend einmal den Altar umtanzt, dann hätten die Tanzenden, die sich vermutlich angefaßt hatten, die Verschlingung und damit den Reigen aufgelöst; ein solcher einmaliger Umtanz sei mit dem Worte „Lied“ eigentlich „Lösung“ bezeichnet. Ebenso hat galdr in allen germ. Sprachen von Hause aus die Bedeutung „Zaubergesang“, „Zauberlied“, woraus sich erst später „Zauberhandlung“ entwickelt hat. Auch rún hat die Bedeutung „Zauberlied“ angenommen und ist in dieser abgeleiteten Bedeutung schon in alter Zeit von den Skandinaviern zu den

Finnen gewandert; finnisch runo bedeutet ursprünglich Zauberlied, später das Lied schlechthin. Neben dem Liede geht das Wort her, neben der gesungenen Zauberweise die gesprochene Segensformel. Dahin gehört engl. spell „Zauberspruch, Zauber", verglichen mit ags. spell „Erzählung, Geschichte", aisl. spiall „Sage, Rede": germ. *spella-n „Erzählung, Rede" ist von einer Wurzel aus der Bedeutungssphäre „sprechen, singen" entsprossen. Selbst die nordische Bezeichnung für Dichter „Skáld" gehört zu „sagen": der Skald ist ursprünglich der Orakel-Sprecher, Weissager, Wahrsager, Seher, dann der Dichter. An. bragr „Dichtkunst" ist vielleicht zu skr. bráhman „Kenner von Zaubersprüchen", ir. bricht „Zauber", lat. forma „Formel" zu stellen. Auch an. Seid, neben dem Galdr die zweite bedeutendste Weise, über menschliche Art hinaus auf Lebendes oder Totes zu wirken, geht auf eine idg. Wurzel zurück, die „singen" und „sagen" bedeutet.

Auf diese sprachlichen Erscheinungen gründet sich der notwendige Zusammenhang der Zauberei mit dem Worte und der Dichtkunst, und das Zauberlied muß die älteste nachweisbare Dichtungsart der Nordgermanen wie der Germanen und Indogermanen überhaupt sein.

Die Wissenschaft des Arztes ist in langer Entwickelung aus den Künsten der Zauberei und des Aberglaubens hervorgegangen, aus jenen Kenntnissen, die wir heute etwa mit dem Namen Volks- und Hausmedizin belegen; sie bestanden in der Anwendung geheimwirkender Worte und symbolischer Handlungen, sowie im Gebrauche heilkräftiger Kräuter, Steine und anderer Stoffe. Wir hören von einem Kraute, das abgehauene Glieder vor Verwesung schützt und sie sogar wieder an den Körper anwachsen läßt (FAS III_{396}), und von einer andern Pflanze, die, unter den Kopf eines Mädchens gelegt, als Liebeszauber wirkt (FAS III_{576}). Die Krankheiten waren das Werk böser, schadenfroher Dämonen, später auch der erzürnten Götter. Diese wurden durch die Hersagung von Zaubersprüchen, Beschwörungsformeln, Segen, wie durch sinnbildliche Gebräuche geheilt und so der Zauber gebrochen; die erzürnten Götter wurden durch Gebet und Opfer



versöhnt. Priester und weise Frauen übten die ärztliche Kunst. Sie sprachen die Gebete und Segen, ritzten die Runen und wandten sonst als kräftig geltende Mittel an. Sie richteten ihre Gebete an die Götter, in deren Bereich das betreffende Leiden gehörte: bei Wunden wohl an den Kriegs- und Schwertgott, in den Nöten der Weiber an Frigg, Freyja und Menglöd. Um Hilfe gegen böse Dämonen ward der Donnergott Thor angerufen, dessen heiliges Zeichen, der Hammer, als Amulet häufig getragen oder zum Schutze eingeritzt ward. Der Besitz der Rune verleiht Wunderkraft. Wer die Rune hat, ist gegen bestimmte Gefahren ein für allemal gefeit oder zu bestimmten Leistungen ein für allemal befähigt; die Zauberei hingegen beruht jedesmal auf einem besonderen Willensakte. Bei der Rune liegt die Zauberkraft in einem Dinge, bei der Zauberei aber in der Person. Die Rune ist die Seele, das Geheimnis eines Begriffes, eines Gegenstandes, einer Handlung; wer das Geheimnis der Unverwundbarkeit kennt, ist eben unverwundbar. Darum

Astrunen lerne, willst Arzt du werden
und wissen, wie Wunden man heilt,
in die Borke schneid' sie dem Baum des Waldes,
der die Äste nach Osten neigt (Sigrdr. 11).

„Runen heilen Vergiftung" (Hǫv. 136). Egil kehrt auf seiner Reise nach Wermland bei einem Bauern ein, dessen Tochter erkrankt ist und entdeckt, daß das Mädchen durch eine in ihrem Bette versteckte Fischkieme behext ist, in die ein Bauernsohn aus der Nachbarschaft statt Liebesrunen Siechrunen eingeritzt hatte; aber es war nur schlimmer danach geworden. Er schabte die Runen ab, verbrannte sie und ritzte neue heilkräftige Runen ein, die er ihr unter das Kopfkissen legte. Da erwachte sie wie aus dem Schlafe und meinte, daß es ihr jetzt gut ginge, obwohl sie sich noch kraftlos fühlte. Egil sagte, daß falsche Runen eingeritzt wären, die die Ursache ihrer Krankheit seien (S. 476).

Man konnte also durch Runenzauber Krankheiten hervorrufen und heilen; aber es war gefährlich, sich damit abzugeben, wenn man die Kunst nicht zum Vorteile des anderen zu benutzen verstand. „Niemand ritze Runen ein", sagt darum Egil, „wenn ihm ihre Bedeutung nicht klar ist; es widerfährt manchem Manne, daß er von einer dunklen Rune irregeführt wird; ich sah zehn Geheimrunen eingeritzt auf

der geglätteten Kieme; sie sind es, die dem Mädchen die lange Krankheit verursacht haben.“

Bei der Ausübung der Zauberei im Norden lassen sich verschiedene Methoden unterscheiden, die aber leicht ineinander übergehen: Runen, d. h. eingeritzte Zauberzeichen, Zaubersprüche, d. h. Lieder oder Zauberformeln, Zaubertränke und eine Menge magischer Operationen, und endlich die kräftigste und gefürchtetste, aber am wenigsten geachtete Methode: der Seid, eine magische Handlung, bestehend in Zaubergesängen und mancherlei Gebräuchen, wobei mehrere Personen nötig gewesen zu sein scheinen. Die gebräuchlichsten und bekanntesten sind die beiden ersten (Galdr).

Der Runenbesitz ist jedem zugänglich, weil er erlernbar ist:

> Runen wirst du finden, geratene Stäbe,
> Stäbe voll Stärke, Stäbe voll Heilkraft,
> von dem Fürsten der Sänger gefärbt,
> von mächtigen Göttern gemacht (Hǫv. 142).

Wozu die Runen benutzt werden können, lehrt Brynhild den Sigurd (Sigrdr. 5 ff):

> Wonnerunen werden auf die Stengel der Kräuter geritzt, durch die man das Bier würzt, und ihre Zauberkraft teilt sich dann dem Getränke mit. Das sind Runen, an Zauberkraft reich, wenn man sie unverfälscht und unverdorben zu seinem Wohle verwendet, Runen, die wohl sämtliche Menschen besitzen möchten (Sigrdr. 19; Gríp. 17). Siegrunen soll man zur Erlangung des Sieges auf das Schwert eingraben, Bierrunen sind zur Wahrung vor Frauentrug auf das Trinkhorn zu ritzen, Schutzrunen zur Bergung und Lösung der Leibesfrucht auf die flache Hand zu ritzen und über die Gelenke zu binden; Brandungsrunen zur Schiffrettung auf Steven, Steuerblatt und Ruder; Astrunen für den Arzt und Wundarzt auf Baumrinde und Gezweig; Rederunen soll man lernen, daß sich der Gegner am Thinge nicht beleidigt fühlt; Denkrunen muß man wissen, um alle andern an Weisheit zu übertreffen.

Die Zuteilung der Zauberkraft an die Stäbe stammt von dem Runengotte, der durch die Runen zum allwissenden und allmächtigen Gott geworden war (Hǫv. 144—161; Yngl. S. 7; vgl. Rígsþ. 44 ff; Gróg. 6—14).

Durch Runen, die auf eine Baumwurzel geritzt waren, bringt die Zauberin Thurid den isl. Held Gretti ums Leben,

den im ehrlichen Kampfe niemand zu fällen vermochte (Grettis. S. 78 ff).

In ihrer Jugend galt sie als zauberkundig, damals aber war sie schon sehr alt, und man glaubte, daß sie alles vergessen hätte. Sie hinkte an den Strand und fand dort Holz von einer Baumwurzel, ungefähr so groß, daß ein Mann es auf der Schulter forttragen konnte. Sie blickte prüfend den Klotz an und ließ ihn hin- und herwenden. Auf der einen Seite sah er wie angekohlt aus, diese ließ sie glätten. Darauf zog sie ihr Messer aus der Tasche, ritzte Runen auf die geglättete Fläche, bestrich die eingeschnittenen Runen mit ihrem Blut und murmelte einige Zauberworte; dann hinkte sie um den Klotz und zwar in der entgegengesetzten Richtung zu dem Sonnenlaufe. Darauf wurde er weit in das Meer hinaus geschleudert und trieb durch die auf ihn einwirkende Zauberkraft schnell auf Grettis Versteck zu, gegen den Strom. Zweimal stößt Gretti den Klotz von seiner Insel zurück, das dritte Mal haut er mit der Axt aus allen Kräften nach der Wurzel, aber die Schneide gleitet von dem Holz ab, geht seitwärts und schlägt ihm eine tiefe Wunde in das rechte Bein oberhalb des Knies. Anfangs scheint die Wunde harmlos, nach drei Nächten aber war das Bein stark geschwollen, entzündet und sah blauschwarz aus. Er hatte so heftige Schmerzen, daß er nicht einen Augenblick stille liegen konnte. Da erkannte er, daß die Wunde unheilbar war, weil sie durch Zauberei verursacht war: „Ich konnte mein Leben vor den Kriegern schützen, jetzt hat ein erfahrenes, sehr altes Weib mit Zauberei den Kämpfer besiegt; zauberkräftig sind die Ratschläge eines bösen Menschen."

Auch auf die Neidstangen, durch die man einen verhaßten Gegner zu schädigen hoffte, sind neben der Karrikatur des Verhöhnten Runen eingegraben worden. Man nahm die als Zaubermittel bekannte Haselstaude, schnitt ein Spottbild des Gegners hinein samt der Schadeformel, steckte auch zuweilen noch einen Roßschädel darauf und richtete die Stange nach der Gegend des Feindes:

So tat Egil, als er Norwegen verlassen mußte, gegen König Eirik Blutaxt und dessen Gemahlin Gunnhild. Er sprach dabei diesen Spruch: „Hier stelle ich auf die Schimpfstange und wende diesen Hohn gegen König Eirik und die Königin Gunnhild"; dabei drehte er die Stange landeinwärts; „ich wende diesen Schimpf gegen die Landgeister, die dieses Land bewohnen, so daß alle wild herumfahren sollen, und keiner das Seine finde, bis sie nicht den König und die Königin aus dem Lande getrieben haben!" Dann kehrte er auch den Pferdeschädel in das Land hin und ritzte die Runen des Spruches in die Stange.

Es gibt nicht viel Verhältnisse im Leben, wo man nicht

sich selbst oder anderen durch Anwendung der magischen Zeichen und Sprüche helfen kann. Die Anwendung der Rune macht den Menschen zu Dingen fähig, die sonst nur der Gott vollbringen kann. Wer den neunten Spruch des Runensängers Odin gelernt hat (Hǫv. 153) oder die Brandungsrunen kennt (Sigrdr. 10), vermag das Meer zu stillen; nach einem fär. Volksliede wirft der Seefahrer einen mit Runen beschriebenen Stock ins Meer, um den Sturm zur Ruhe zu bringen. Die Göttin Freyja erweckt eine Tote zur Sprache; aber mit Odins zwölftem Spruche vermag das auch der Mensch (Hǫv. 156), und der höchste Gott selbst leistet das nur durch Runenzauber (Baldrs dr. 4).

Einen höheren Grad von Wunderkraft verleiht die Zauberei, die nicht an einem Zaubermittel, sondern an der Person haftet, zumal wenn sie in Verbindung mit Runen angewendet wird. Zwar wird in den Sagas oft genug davon geredet, aber sehr selten davon, wie die Zauberei ausgeübt wird, welche Methode befolgt wird, und noch seltener erhält man einen genauen Bericht über die Einzelheiten. Doch läßt sich immerhin eine mutmaßliche Ansicht bilden.

In das Horn, in dem Grimhild der Gudrun den Vergessenheitstrank reicht, hatte sie zuvor allerlei Stäbe rot eingeritzt, deren Sinn Gudrun nicht erriet, einen langen Giftwurm aus der Totenwelt, ungeschnittene Ährenhalme und das Geschlinge von verschiedenem Getier (Guþr. II_{23}). Es waren also wohl die gewöhnlichen Zauberrunen, nur in sehr verschlungenen und verdrehten Formen. Egil Skallagrims Sohn, dessen Lebensbeschreibung so wertvolle Aufschlüsse über Runenzauber gibt, hat auch noch einen dritten Bericht über die Verwendung von Runen in Verbindung mit Zaubersprüchen (Egils S. 43): Die Königin Gunnhild hatte bei dem Häuptling Bard ein Disen-Opfer veranstaltet, an dem Egil teilnahm. Die Königin und Bard mischten Gift in den Trank und ließen das Horn Egil bringen. Da zog Egil sein Messer und stach es sich in seine flache Hand, dann nahm er das Horn, ritzte Runen hinein, strich Blut darauf und sprach: „Ich ritze die Runen auf dem Horne ein; ich röte mit Blut die Runenworte; solche Worte wähle ich, daß sie in das Horn eingeritzt werden"; d. h. ich ritze diese Worte ein und richte sie gleichsam an das Horn, damit sie auf dasselbe einwirken. „Ich trinke das Bier, wie ich Lust habe; will doch sehen, wie mir das von Bard geweihte Bier bekommt". So kräftig wirkten die Zauberrunen, daß das Horn mitten auseinander sprang, und der Trank nieder in das Stroh floß.

Zweierlei ist an dieser Erzählung merkwürdig, erstens der Glaube an die magische Wirkung des Blutes. In den Teufels- und Hexenbündnissen kehrt der Zug stets wieder, daß der Kontraktierende mit seinem Blute den Pakt unterschreibt. Auch die Zauberin Thurid bestrich die Runen des Holzklotzes, der dem starken Gretti den Tod bringen sollte, mit ihrem Blute (vgl. Hǫv. 142, 143, 146. Guþr. II_{28}). Später wurden die eingekerbten Runen nicht mehr mit Blut, sondern mit roter Farbe ausgefüllt, mit Mennig. Zweitens aber geht aus dem Berichte hervor, daß die Runen allein die gewünschte Wirkung nicht hervorbringen können. Die letzten Worte Egils enthalten die Zauberformel, sie sind eine indirekte Aufforderung an das Getränk, seine wahre Natur zu verraten. In solchen praktischen Hinwendungen an die leblosen Dinge, als ob sie lebende Wesen wären, scheinen die Sprüche bestanden zu haben. Es waren im allgemeinen nicht bestimmte Zauberformeln, sondern meist dichterische, von der Situation eingegebene Anreden an leblose Gegenstände. Und selbst in den Fällen, wo Zaubersprüche vorliegen, die mehr das Gepräge feststehender Formeln haben, sind diese deutlich an die Dinge selbst gerichtet; jedenfalls fehlt bei den meisten jedes Zeichen, daß sie Beschwörungen von Geistern sind.

Swan will den Thjostolf gegen seine Feinde beschützen. Zu dem Zwecke geht er mit den andern vor das Haus, greift nach einem Ziegenfelle, schwingt es über seinen Kopf und spricht die Zauberformel: „Es werde Nebel, es werden Schrecken und große Wunder für alle die, die dich suchen!“ Da kam ein so starker Nebel und eine solche Finsternis, daß die Angreifer sich verirrten und unverrichteter Sache wieder abziehen mußten (Nj. 12).

Wenn also die magische Kraft nicht auf einer Beschwörung von Geistern zu beruhen braucht, sondern die Runen und Zaubersprüche an die Natur der Dinge selbst gerichtet wurden, brauchte sich der Nordländer auch nicht vor der Zauberei zu fürchten.

Ketil ist vom Wikingerkönig Framar, der von Odin selbst die Gabe empfangen hat, daß kein Stahl ihn verletzt, zum Zweikampf herausgefordert. Als sein Schwert nicht beißen will, beginnt er zu „singen“ und fordert in seinem Sang das Schwert direkt auf, zu beißen. Diese Anrede an seine Waffe führt auch wirklich zum gewünschten Ergebnisse: der

mar wird mitten durchgespalten, Ketils Sang war also ein
erspr und Ketil selbst fürchtete die Zauberei nicht (vgl. S. 302).

s häufig werden Zauberer durch Klugheit oder oder auch durch Gegenzauber besiegt. Das wäre un-kbar, wenn der Zauberer im Bunde mit Geistern gestanden . die dem Menschen überlegen waren, denn die Geister en ihn doch schützen; es ist aber verständlich, wenn agie nur in der Einwirkung des Wortes auf die Dinge eht, denn dann erfordert jede neue Situation auch neue uberei. Erwartet der undige einen Angriff mit n Schwerte, so macht er stumpf; schlägt aber der gner mit einem andern erte oder mit einer Keule , so beißt er ins Gras, er nicht Zeit genug gehabt t, seine Verhaltungsm gegenüber der neuen Waffe treffen — und das tut h den Berichten der Sagas r selten.

Vor allem war dem chen Nordmanne daran ge-gen, sich gegen frem zu schützen und den Wert er eigenen zu erhöhen.

Eine irische Königstochter fertigt für Örwar — Odd ein Kleid, das ihn nicht nur gegen feindliche Waffen fest macht, sondern auch Frost und Hunger nicht empfinden und beim Schwimmen nicht ermatten läßt (K. 22). Ragnar Lodbrok ist durch seinen Rock gegen Verwundung und Gift gesichert, und der englische König Ella, der ihn in die Schlangengrube werfen läßt, muß ihn erst entkleiden lassen, damit ihn die Nattern töten können (FAS I_{352}). — Für den jungen König Harald Hildetan wurde ein großer Seid angerichtet, und es wurde für ihn gezaubert, daß Eisen ihn nicht beißen könnte (FAS I_{374}). Aber obwohl Odin ihn gegen Eisen fest gemacht hatte, erschlug er ihn selbst mit der hölzernen Keule, die der König bisher in seinen Schlachten geführt hatte. — Den Gunholm, der die Klingen der Gegner durch Zaubersprüche stumpf machte, streckte Fridleif mit dem Schwertknaufe zu Boden (Saxo 119, 244). — Gegen Haquinus, der Eisen durch Zaubersprüche stumpf zu machen verstand, ließ sich Haldan eine große, mit eisernen Knoten beschlagene Keule anfertigen, um die Kraft der Zauberei mit dem festen Holze niederzukämpfen (Saxo 219).

Zauberkundigen Menschen, besonders den Berserkern, schrieb man die Kraft zu, deren auch Odin selbst sich rühmt (Hǫv. 147), durch den bloßen Blick die Waffe des Gegners stumpf zu machen. Um sich dagegen zu schützen, führte

man noch ein zweites Schwert bei sich, das man erst kurz vor dem Hiebe zog.

Da Haldan wußte, daß vor Grimmos Blicken sein Schwert stumpf würde, warf er es beim Zweikampfe zu Boden, riß ein anderes aus der Scheide und durchschlug seinem Gegner Panzer und Schild (Saxo 223). Starkad aber überzog vor dem Holmgange mit dem Russen Wisinnus sein Schwert mit einer ganz dünnen Haut, an der die schädlichen Blicke des Russen abprallen: da konnte den Zauberer weder seine Zauberkraft noch seine Körperstärke vor dem Tode bewahren (Saxo 187). Dem bösen Blicke schreibt das Volk noch heute magische Kraft zu. Zauberweiber können schon durch ihren Blick töten (S.); ebenso vermochten schon die Lappen, von denen die Königin Gunnhild ihre Künste lernte, alles Lebendige zu töten, das sie mit ihren stechenden Augen ansahen (Har. S hárf. 32). Der Blick der alten Hexe Ljot war so abscheulich, daß die Menschen davon toll wurden und auf dem Wege wie verwilderte Tiere umhersprangen (Vatnsd. S. 26); die Erde kehrte sich vor ihren Augen um, und die Menschen wurden wahnsinnig (Landn. III_4).

Nicht direkt vom bösen Blicke, wohl aber von einer besondern Stellung, die das Schwert stumpf zaubert, ist in folgender Erzählung die Rede:

Bei einem Kampfe entdeckte Thurid, daß eine Frau auf den Platz hinter dem Hause lief; die hatte ihre Kleider auf dem Rücken, den Kopf aber nach unten gekehrt und sah den Himmel zwischen ihren Füßen. Thurid lief aus der Hausfestung, erfaßte sie an den Haaren und riß ihr die Haut hinten los. Das Weib packte Thurid am Haare und riß ihr das Ohr und die Haut der einen Wange ab. Dann aber fing Thoris Waffe zu beißen an (Gullthoris S. 17).

Um sich vor dem Zauber des bösen Blickes zu schützen, zog man einen Balg über den Kopf dessen, der verdächtig war. Geirrid warf den Mantel von sich und ging zu Katla, ergriff einen Seehundsbalg, den sie mitgebracht hatte, und zog ihn über Katlas Kopf (Eyrb. S. 20; Hrólfs S. Kr. 30; FAS III_{345}): Zauberern zog man einen Sack über den Kopf, ehe man sie tötete.

Halbjörn Schleifsteinsauge wurde von seinen Feinden ergriffen, ein Balg über seinen Kopf gezogen, dann wurde er auf die See geführt, und erst hier wurde er vom Balge befreit, während man ihm einen Stein um den Hals knüpfte (Laxd. S. 37). Halbjörns Bruder, der Zauberer Stigandi, wurde durch List gefangen genommen. Sie zogen auch ihm, während er schlief, einen Balg über den Kopf. Aber der Sack hatte ein Loch. Er konnte sich also noch einmal umschauen, und an der Seite der Berghalde, die von seinem Auge getroffen wurde, wuchs von der Zeit an kein Gras

als ob ein Wirbelsturm darüber hingefahren wäre (a. a. O. 38). ... t die neuere norweg. Volkssage: Eine Hexe war, als sie ... rschwestern auf Besenstielen durch die Luft ritt, bei Namen ... sofort fiel sie herunter, wurde gefangen und zum Feuertode ... lt. ... s sie auf den Scheiterhaufen geführt wurde, erbat sie als ..., daß ihr die Binde von den Augen ein wenig genommen würde. ... ihr bewilligt, man war aber so vorsichtig, sie mit dem Gesichte ... Felsen, und nicht gegen Felder und Wiesen zu kehren; und wo ... traf, welkte alles; die fernen Wälder standen, wie wenn sie ... r versengt wären.

Der Glaube an den Zauber des bösen Blicks ist wohl ... der Beobachtung von ... ewalt des scharfen Blickes ... s Auges her... ... s scheint eine allgemeine ... rnehmung, ... nd Schlangen durch ihren ... k eine gewisse Macht a... Beute besitzen. Auch sind ... ter den vielen Versuche... sich mit der Ergründung ... n Suggestion und Hypn... beschäftigt haben, merk... ürdige Dinge entdeckt ... die einigermaßen erklären ... der doch begreiflich mac... en, wie das Volk zu diesem ... lauben kommen konnte. ... die Heldin in Ibsens „Frau vom Meere", ist glücklich ver... tet — da naht ein Fremder, sein Wesen, seine Stimme, besonders aber sein Blick lähmt, bezaubert sie, wie der Blick der Schlange das erschrockene Vöglein. Ärzte bestätigen Fascinationen dieser Art.

Suggerierte Handlungen haben beim Zauber eine große Rolle gespielt. In Zeiten, wo man gewissen Personen die Gabe zutraute, in die Zukunft zu sehen, hat dieses Zutrauen häufig gerade die Erfüllung der Weissagung bewirkt; unter der suggestiven Macht der Weissagung handelte man ganz unbewußt in Übereinstimmung mit dieser, selbst wenn man vielleicht die größte Lust hatte, es zu unterlassen. Diese suggestive Macht der Weissagung tritt ganz besonders deutlich in einer isl. Sage hervor, in der Schritt für Schritt die Wirkung der Suggestion geschildert wird (Vatnsd. S. 10, 12, 15):

Ingimund, der später der Stammvater des großen isl. Geschlechtes der Watnsdälir wurde, hatte mit König Harald an der Schlacht im Hafrsfjord teilgenommen, durch die Harald Alleinherrscher über ganz Norwegen wurde. Er zog dann nach Hause zu seinem Vater und traf dort seinen Pflegevater Ingjald, der ihn zu einem Feste einlud. Ingjald und seine

Hausfrau veranstalteten bei diesem Feste Seid zu dem Zwecke, daß die Männer ihre künftige Bestimmung erforschen könnten. Eine Wölwa, eine zauberkundige Finnin, war zu ihnen gekommen. Sie wurde auf einen hohen und prächtig geschmückten Sitz gesetzt; dahin gingen die Männer, jeder von seinem Platze, um sich weissagen zu lassen und fragten nach ihrem Schicksale. Die Frau weissagte jedem, wie es ihm ergehen sollte, aber nicht allen behagte, was sie verkündete. Die beiden Pflegebrüder blieben sitzen und gingen nicht hin, um das Weib zu fragen; sie sagten, sie kümmerten sich nicht um ihre Weissagungen. Da sagte die Wölwa: „Weshalb fragen die jungen Männer dort nicht nach ihrem Schicksale? Sie scheinen mir doch von allen, die hier zusammengekommen sind, die bemerkenswertesten zu sein.“ Ingimund antwortete: „Mir liegt nicht daran, mein Schicksal im voraus zu erfahren, und ich glaube nicht, daß du von meiner Zukunft etwas zu sagen weißt.“ „Ich will trotzdem“, sagte die Wölwa, „dir es sagen, ohne daß du darnach fragest. Du wirst das Land bewohnen, das Island heißt; dasselbe ist noch weithin unbebaut; dort wirst du ein berühmter Mann und alt werden, und deine Nachkommen werden ebenfalls berühmt werden in demselben Lande“. Ingimund antwortete: „Das paßt recht gut; denn ich habe beschlossen, niemals nach jenem Lande zu ziehen; und ich wäre wohl kein guter Wirtschafter, wenn ich meine vielen und guten Familienländereien verkaufen wollte, um nach jenen öden Gefilden zu ziehen“. Die Finnin sagte: „Was ich prophezeie, wird in Erfüllung gehen, und zum Beweise hiefür ist das Amulett, das Harald dir geschenkt hat, aus deiner Tasche verschwunden; es befindet sich jetzt in dem Walde, den du bewohnen wirst; auf ihm ist Frey in Silber abgebildet, und wenn du deinen Hof aufbaust, wird sich meine Weissagung bestätigen“. Ingimund erwiderte: „Wenn es nicht eine Beleidigung gegen meinen Pflegevater wäre, so würdest du den Lohn für deine Prophezeiung an deinem Kopfe bezahlt bekommen“. Am Morgen darauf suchte Ingimund sein Amulett und fand es nicht; das schien ihm kein gutes Anzeichen. Er blieb diesen Winter und den Sommer darauf bei seinem Vater, und feierte sodann seine Hochzeit; König Harald war bei ihr zugegen. Ingimund sagte zu ihm: „Ich bin mit meinem Lose ganz zufrieden, und es ist eine große Ehre, Euer Wohlwollen zu haben; aber es will mir nicht aus dem Sinne, was mir die Finnin von der Veränderung meines Wohnortes prophezeit hat; denn ich wünschte nicht, daß es sich bewahrheitete, daß ich aus meiner Heimat ziehen soll“. Der König sprach: „Es kann doch etwas Wahres daran sein, daß Frey sein Bild dort wird wiederfinden und seinen Ehrensitz dort errichten lassen will“. Ingimund gestand nun auch, daß er wohl wissen möchte, ob er das Bild wiederfände, wenn er seine Hausgötter dort aufrichtete; „und ich will nicht verhehlen, Herr, daß ich nach einigen Finnen senden will, die mir die Beschaffenheit des Landes zeigen können, und ich will sie nach Island schicken“. — Ingimund ließ drei zauberkundige Finnen holen: „Ich will euch Butter und Zinn geben, aber ihr

m Auftrage nach Island reisen und mein Amulett suchen". m: „Das ist für uns eine gefährliche Sendung. Man soll nmen in einem Hause einschließen, und niemand darf uns en". nach drei Tagen kam Ingimund zu ihnen, da richteten sie sich holten schwer Atem und sprachen: „Viel Mühe und Beschwerde wir gehabt, doch können wir mit solchen Wahrzeichen kommen, las Land nach unserer Beschreibung erkennen kannst, wenn du elangst. Schwierig war es uns, nach dem Amulette zu suchen, es vermag die Weissagung der Finnin, da wir uns, um ihrer willen, se Not versetzt haben". Darauf beschrieben die Finnen ausführlich Land: „In einem Wäldchen fand sich das Amulett. Als wir es aber en wollten, schoß es davon in ein anderes Gehölz, und so oft wir ihm suchten, entwich es uns immer; ein Nebelstreif lag darüber, so wir nicht nahe kamen, und du wirst dich wohl selbst dahin aufmachen en." Ingimund sagte, er werde bald abreisen, denn es würde nichts en, sich dagegen zu sträuben. Er belohnte die Finnen reichlich und einige Zeit ruhig auf seinen Höfen. Dann zog er zum König und lte ihm sein Vorhaben und seine Absicht. Dem kam das nicht unrtet: schwierig sei es, gegen die Bestimmung zu handeln. Darauf te Ingimund ein Gastmahl, erbat sich von den Anwesenden Gehör sagte: „Ich habe beschlossen, meine Stellung zu verändern und nach nd zu ziehen, mehr dem Geschick und der Bestimmung harter Lose end, als meiner Neigung. Allen, die mit mir ziehen wollen, steht es frei." Seine Worte fanden viel Beifall, und sie sagten alle, daß sein Fortgang ein großer Verlust sei, aber Weniges sei mächtiger als das Schicksal. Um das Jahr 890 segelt Ingimund nach Island, erkennt die Gegend nach der Beschreibung der Finnen und findet sein Amulett, wie ihm geweissagt war.

An. taufr (Zauber) bedeutet auch Amulett. Gehänge von Zähnen, Muscheln, später Bronze und Gold dienten in der Urzeit nicht nur zum Schmucke, sondern auch als Zaubermittel, zur Abwehr feindlicher Mächte oder zur Zuleitung außermenschlicher Kräfte, etwa der Stärke des Bären oder der Schnelligkeit des Hirsches. Im Norden wie in andern Ländern wurden die Steinsachen als Amulette gegen allerlei Not und Gefahr betrachtet. Beilförmiger Bernsteinschmuck und Steinbeile, wie Streitäxte geformt ($5\frac{1}{2}$ cm lang), waren Symbole der gefürchteten Donnergottheit und schützten vor ihrem Zorne: man glaubte das Böse, vor dem man sich fürchtete, gerade durch das Böse selbst abwenden zu können. Aus der jüngern Bronzezeit hat man an Amuletten in Gräbern gefunden:

Zähne, Knochen, Klauen und Krallen von Tieren, den Schwanz einer Natter, ein kleines zugeschnittenes Stück Holz, kleine Feuersteinsplitter, Pflanzen und Pflanzenteile, ein 1 1/2 Zoll langes zusammengenähtes Lederfutteral, in dem der Unterkiefer eines jungen Eichhorns und einige Steinchen lagen, eingehüllt in ein Stück Blase. Auf den Goldbrakteaten der jungen Eisenzeit ist häufig das Hakenkreuz angebracht als ein heiliges, glückbringendes und schützendes Zeichen, und da es fast immer in Verbindung mit einem großen männ-

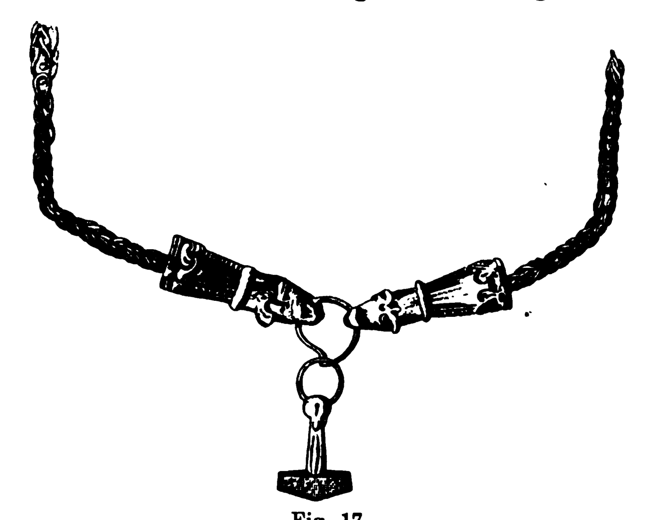


Fig. 17.

lichen Kopfe vorkommt, liegt es nahe, es als ein Göttersymbol aufzufassen. In Dänemark und Schweden hat man je zehn kleine, silberne Thorshämmer gefunden, in Norwegen aber nur einen einzigen. Sie waren mittelst eines kleinen Ringes am Ende des Hammerschaftes zum Tragen an einer Halskette oder Schnur eingerichtet. Die abgebildete Kette mit dem Hammer ist bei Mandemark auf Moen gefunden (Abbild. 17).

Auf Island muß der Gebrauch der Amulette stark verbreitet gewesen sein, da das alte Landesgesetz, die sog. Graugans, ihn ausdrücklich verbietet (I_a. 22). Nach Einführung des Christenglaubens wird mit dem Kreuzeszeichen, dem

„Siegeszeichen des Christ", fast wie mit einem Zaubermittel umgegangen.

„Hütet euch vor den Hexenkünsten, wenig ist stärker als Zauberei" (Grettis S. 69). Es ist unmöglich und unnütz, alle Zaubermittel und Fälle zusammenzustellen; ihre Zahl ist unübersehbar. Wir erfahren z. B., daß der Gang gegen den Lauf der Sonne und hinterrücks magische Kraft hat, indem er Schneesturm weckt und eine Lawine über den Hof des Feindes sendet (Gisla S. 33), daß der Zauberer sich in einer Hungersnot die See voll Fische schafft, Tiere behext, sich nach Belieben guten Wind schafft, die Entscheidung durch das Los zu seinen Gunsten lenkt u. a. m. (Landn. II_{29}; Fóstb. S. 14; Vatnsd. S. 42). Nur noch die Erregung von Unwetter und die Verwandlung des Menschen in eine andere Gestalt sollen als besonders häufig erwähnte Wirkungen des Zaubers ohne Anwendung der Runen besprochen werden.

Wetterzauber finden wir bei allen Völkern. Oft war, wie bei allem Zauber, dabei die Nacktheit der Wettermacher erforderlich. Die meisten Wetterzauberhandlungen versuchen durch menschliche Nachahmung eines Naturvorganges die übermenschlichen Wesen zu veranlaßen, diesen auch in der Natur zu vollziehen.

Die Zauberer rufen dadurch ein Unwetter hervor, daß sie ein Fell oder einen Mantel über ihren Kopf schwingen (Yngl. S. 46; Nj. 12). Ein anderer erregt mit einem Wettersacke so große Kälte, daß das Wasser eines Sees gefriert, und man zu Roß darüber reiten kann (FAS II_{412}). Die der Zukunft kundige Helga bewirkt durch Zauberei ein so heftiges, dichtes Schneegestöber mit Frost, daß ein verabredeter Zweikampf nicht stattfinden kann (Vatnsd. S. 34). Die Zauberin Grima erinnert sich wie Thurid (543) der alten Zauberlieder ihrer Jugend, und sogleich legt sich der heftige Wind (Fóstbr. S. 10). Oddo, der das höchste Ansehen als Wiking bei den Dänen genoß, konnte, ohne Kiel das Meer durchstreifend, die feindlichen Schiffe durch Stürme scheitern lassen, die seine Zaubersprüche hervorriefen (Saxo 128). Ein isl. Ehepaar hebridischer Abkunft war wegen Diebstahls und Zauberei angeklagt und sollte geächtet werden: da setzten sich die beiden auf ihren Zaubersessel und murmelten Sprüche, und in dem Unwetter, das infolgedessen ausbrach, litt der Ankläger Schiffbruch und kam um (Laxd. S. 35). Der Norweger Raud der Starke hatte durch seine Zauberkunst immer Fahrwind, wohin er auch segeln wollte; gegen König Olaf Tryggwason erregt er Schlagregen und Sturm (FMS I_{78}). Eywind zauberte

gegen denselben König solche Nebelfinstre, daß ihn der König anfänglich nicht sehen konnte (FMS II_{196}). Der Skald Thorleif stimmt die Nebelweisen an, die so beginnen: „Nebel zieht draußen auf, Ungewitter dringt im Westen an, die Rauchwolke des Schatzraubes zieht hierher", da wird es dunkel in der Halle, die Eisenwaffen fahren in der Halle umher, und das wird vieler Männer Tod (FMS III_{97}).

Im nordischen Heidentume war der Glaube an die Verwandlungsfähigkeit sehr verbreitet (S. 68 ff.). Wie Odin, der Urheber aller geheimnisvollen Künste, auch die Fähigkeit besaß, sich in jede Gestalt zu verwandeln, so können auch die zauberkundigen Menschen sich selbst und andere in eine andere Gestalt verwandeln.

Der dänische König Harald Gormsson war von den Isländern verspottet, weil die Dänen ein gescheitertes isl. Schiff als Strandgut bezeichnet hatten. Darauf rüstete er zur Fahrt gegen Island, um die Schmach zu rächen, sandte aber zuvor einen zauberkundigen Mann nach der Insel, um sie auszukundschaften, und dieser schwamm in Gestalt eines Walfisches rings um das Land. Als er im Norden des Landes vorwärts schwamm, sah er, daß alle Berge und Höhlen voller Geister waren, großer und kleiner; als er aber an Land gehen wollte, verwehrte es ihm zuerst ein großer Drache mit vielen Schlangen, Kröten und Nattern, die ihm Gift entgegenbliesen, dann ein Vogel, dessen Schwingen von einem Berge zum andern reichten, darauf ein großer, fürchterlich brüllender Stier, dem eine Menge Landgeister folgten, und zuletzt ein Bergriese, mit einer Eisenstange in der Hand, dessen Haupt war höher als die Berge. So konnte der Zauberer nur die Ostküste entlang schwimmen, und dort sah er nichts wie Sand und Wüste und gewaltige Brandung (Ol. S. Tr. 33). Es waren die vier mächtigsten Häuptlinge des Landes, die gleichfalls verwandelt, seine Landung unmöglich machten. — König Hundingi greift, in einen Walfisch verwandelt, das Schiff eines Wikingers an; da läßt der Bruder des Wikingers einen Mantel über sich breiten und verbietet, seinen Namen zu nennen, weil er sonst sterben müsse, und dann sieht man ihn, ebenfalls in der Gestalt eines Wales, neben dem Schiff emporkommen und den andern bekämpfen, der schließlich nach hartem Streite überwunden wird (FAS III_{506}). — Egil ist in die Hände seiner Todfeinde Eirik Blutaxt und Gunnhild geraten: wenn er nicht in der Nacht ein Preislied auf den König dichtet, ist sein Haupt verfallen. Aber eine Schwalbe setzt sich ans Fenster und zwitschert unaufhörlich, daß er keine Ruhe finden kann. Da setzt sich sein treuer Freund an das Fenster und sieht, wie eine Zauberin weg vom Hause fährt; so kann er sein Gedicht vollenden. Die Hexe aber war Gunnhild gewesen, die sich in eine ruhestörende Schwalbe verwandelt hatte, um ihrem verhaßten Gegner die Rettung seines Lebens unmöglich zu machen (Egils S. 59).

nach der Vorstellung des Alpglaubens eine dem
sen, in das sich der Alp verwandelt hat, widerfahrene
rstümmelung an der Person selbst geschieht, die den Alp-
ck ausübt, so konnte das Seidweib zwar, während der
b auf dem Zaubersessel blieb, in einer andern Gestalt,
in der eines Tieres, nach entfernten Stätten gehen und
h über die Vorgänge daselbst unterrichten; aber wenn der
ppelgänger bei diesem Ausfluge verwundet oder getötet
rde, so zeigte sich dies sofort am Leibe.

König Helgi gibt zwei Seidweibern den Auftrag, Fridthjof auf seiner
ereise umzubringen: sie setzen sich in ihren Zaubersessel, und inzwischen
iehen ihre Seelen auf einem Walfische dem Helden nach; doch dieser
urchbohrt die eine mit seinem Botshaken, und der andern bricht der Kiel
nes Schiffes den Rücken: in demselben Augenblick aber fallen in Nor-
gen die Leiber der beiden Zauberinnen „entseelt" von ihrem Sitze tot
rab (FAS $II_{77, 78}$).

Aber auch Menschen können, wie aus vielen Märchen
nd Volksliedern bekannt ist, durch Zauber in Tiere ver-
wandelt werden.

Katla schwingt ein Ziegenfell über ihr Haupt und bewirkt dadurch, daß ihr Sohn Odd von seinen Verfolgern für einen Ziegenbock angesehen wird: sie sehen die Zauberin sitzen und mit ihrem Ziegenbocke spielen, ihm Stirnlocke und Bart ringeln und sein Haar kämmen. Als die Verfolger zum zweiten Male kommen, gebietet sie ihrem Sohne, sich neben einen Aschenhaufen zu legen; vergebens wird das Gehöft durchsucht, man findet nichts Lebendes, ausgenommen das Hausschwein der Katla, das am Aschenhaufen liegt (Eyrb. 20).

Nur die Augen können bei dem Gestaltenwechsel nicht verändert werden (Sig. III_{36}; Vǫls. S. 29; FAS I_{50}, II_{116}, III_{642}). Die Verwandlung dauert gewöhnlich neun Tage, die mythische alte Zeitfrist; am zehnten bekommt der Verzauberte seine eigene Gestalt wieder und liegt dann nackt da (S. 70).

Eine von ihrem Stiefsohne verschmähte finnische Königstochter schlägt diesen mit ihrem Wolfshandschuh und verwandelt ihn dadurch in einen wilden, grimmen Bären: er soll keine andere Nahrung nehmen wie das Vieh seines Vaters und sich niemals aus seinem Geschicke lösen. Der verwandelte Königssohn trifft seine Geliebte und geberdet sich überaus freundlich zu ihr; an den Augen erkennt sie ihn wieder. Er ist während des Tages Tier, nur während der Nacht Mensch, und die Geliebte teilt mit ihm das Lager. Die argwöhnische Stiefmutter veranstaltet ein Treiben auf den Bären, der erlegt wird, und zwingt die Geliebte, von dem Fleische

zu essen. Aber sie würgt nur ein Stück und einen Brocken herunter. Von ihren drei Knaben ist der eine nur bis zum Nabel Mensch, von da abwärts ein Elchtier; der andere hat vom Rist an Hundefüße; der dritte aber war überaus schön, ohne Fehl, es ist Bjarki, einer von den Helden des sagenberühmten Dänenkönigs Hrolf Kraki (FAS $I_{50\,ff}$). Auch er hat die Fähigkeit des Gestaltenwechsels geerbt. In dem furchtbaren Kampfe, in dem König Hrolf mit allen seinen Mannen den Tod findet, geht ein großer, starker Bär vor ihm her; Hieb- und Schußwaffen gleiten ohne Wirkung von ihm ab, er stürzt Männer und Rosse nieder und zermalmt die Feinde mit Klauen und Zähnen. Es ist der Geist Bjarkis, während sein Leib ruhig schlafend in der Halle sitzt. Als er aber geweckt wird, ist der Bär verschwunden und der Kampf für die Dänen schwieriger geworden. Denn jetzt kann die feindliche Königin von ihrem Zaubersessel aus ihre Zauberkünste in Anwendung bringen und einen ungeheuern, wolfgrauen Eber gegen Hrolfs Mannen senden, von dessen Borsten Pfeile fliegen (FAS I_{102}; S. 79).

Außer Runen und Zaubersprüchen verwandten die nordischen Zauberer auch verschiedene magische Operationen. Ein Tierfell oder Beutel (Medizinsack), der Gang gegen den Lauf der Sonne, sowie ursprünglich erforderliche Nacktheit sind schon wiederholt erwähnt. Der Zauberstab scheint zu den notwendigen Requisiten der Zauberer zu gehören. Ein dreimaliger Schlag mit ihm an die linke Backe benimmt das Gedächtnis, der Schlag an die rechte gibt es wieder (Vatnsd. S. 44). Eine Weissagerin rät, bei der Gerichtsverhandlung ihren Gegner mit ihrem Zauberstabe zu berühren: dann werde er vergeßen, was er zu erwidern habe (Landn. III_4). Das Beißen in den Ring des Zauberstabes, dessen Spitze im Wasser steht, treibt zauberhaft gestautes Wasser wieder zurück (Landn. IV_5). In dem Grabe einer Wölwa wird ein großer Zauberstab gefunden (Laxd. 76; vgl. S. 43). Auf ihm ist ein mit Messing beschlagener Knopf, und oben um den Knopf herum sind Steine gesetzt (Eiríks S. r. 3). Nach diesem Zauberstabe (vǫlr), dessen sich vor allem die Wahrsagerin bediente, hieß sie Wölwa („Stabträgerin"). Die den Zauber verrichtende Person pflegte auf einer Erhöhung zu sitzen. Der vierbeinige Zaubersessel war von verschiedener Höhe; selbst mehrere Personen haben auf ihm Platz (Laxd. 35). Einst kommen Männer in ein Haus, wo Zauberer ihr Wesen trieben. Sie

hen den auf vier Stützen aufgerichteten Schemel; einer echt unter ihn und ritzt dort einen schadenden Gegen-er ein, der den Seid stört. Als sich nun die Zauberer den Schemel stellen, brechen sie mit ihm zusammen, und hnsinn erfaßt sie so, daß sie sich im Walde in Sümpfe nd Abgründe stürzen (FAS III_{318}). Auch Zauberspeise d Zaubertrank, die die heutige Volksmedizin so gern an-let, kannte das Altertum. Gutthorm wird zum Morde urds durch eine Speise aufgehetzt, deren Mischung nicht rade ansprechend ist:

Ein Wolf ward gebraten, ein Wurm zerstückt,
auch Geierfleisch gab man [illegible]utthorm zur Speise
mit Bier und sonstigen [illegible]sachen (?) [Vols. S. 30; Brot 4].

Gudrun vergißt den herben Herzenskummer über Sigurds mordung durch einen Trank nach folgendem Rezepte: Er ar gallicht und kühl, gemischt mit kräftiger Erde, eiskalter Meerflut und Eberblut.

Viel Schädliches war geschüttet ins Bier:
vieler Bäume Laub, verbrannte Eckern,
der Küche Ruß, gekochte Därme,
des Hausschweins Leber, die Haß beschwichtigt (Gupr. II_{24}).

Eine völlig mystische magische Operation, in der einen Sinn zu finden schwierig sein dürfte, enthält folgender Bericht:

Den Skalden Kormak und seine Geliebte Steingerd trennt ein Seid, so daß sie nicht heiraten können. Kormak ist dadurch zum Raufbold geworden und soll einen Zweikampf mit Thorward ausfechten, dem Bruder des Gatten seiner ehemaligen Braut. Man erzählt ihm, daß es kaum ehrlich zugehen werde; denn Thorward werde Zauberkünste anwenden. Deshalb begibt er sich zur Weissagerin Thordis, um sich durch Zauberei gegen das Schwert des Gegners feien zu lassen. Sie verspricht sich seiner anzunehmen, und er nächtigt bei der Alten. Als er aufwacht, merkt er, daß etwas auf seinem Lager an seinem Kopfe herumtaste. Er springt aus dem Bett, eilt dem Schatten nach, öffnet die Tür und sieht, daß es Thordis ist; sie war zu der Stelle gegangen, wo sie streiten sollten, und hatte eine Gans unter ihrem Mantel. Kormak fragt, was das zu bedeuten habe. Sie setzt die Gans nieder und spricht: „Weshalb kannst du doch nicht stille sein“? Da legt er sich wieder hin, hält sich aber wach, um zu beobachten, was geschieht. Und als er wiederum hinausschaut, hat die Zauberin bereits zwei Gänse geschlachtet, deren Blut in einem Kessel gesammelt ist. Sie ergreift soeben die dritte Gans, um auch diese abzustechen. Da sagt

Kormak: „Was machst du da, Mütterchen?“ „Es scheint fast, erwidert sie, daß es unmöglich ist, dir zu helfen; ich war im Begriffe, den Zauberbann zu entkräften, der durch Seid auf dich und deine Geliebte gelegt war, damit ihr einander noch geniesen konntet, wenn ich diese dritte Gans geschlachtet hätte, ohne daß es jemand wußte“ (Korm. S. 22).

Wie die Orakelbefragung immer, so wird auch der Zauber zuweilen durch ein Opfer eingeleitet.

Die Zauberin Ljot pflegte gegen den Sommer hin zu opfern, und wenn sie das Opfer vollbracht hatte, war es schwer, gegen sie etwas zu unternehmen. Sie hatte sogar für ihre Zaubereien ein besonderes Opferhaus (Vatnsd. 25. 26). Als Dankbrand seine Missionsreise nach Island unternahm, schlossen die Heiden mit Galldra-Hedin (Zauberhedin) einen Vertrag, daß er die Christen töten sollte. Da richtete er ein großes Opfer zu, und als Dankbrand heranritt, barst die Erde unter seinem Pferd auseinander (Nj. 102). Der berüchtigte Zauberer Thorgrim Nef, der mit seinen Zaubersprüchen und Hexereien gewaltigen Sturm heraufbeschwören konnte, und dessen Sprüche solchen Harm und Haß erregten, daß niemand dem geächteten Gisli ehrliche und kräftige Hilfe leihen wollte, erhält zum Opfer einen neun Winter alten Ochsen, damit er einen recht starken Seid ausübte (Gísla S. 31).

Menschenopfer zur Ausübung von Zauberhandlungen sind nicht bezeugt.

Die letzte Art der Zauberei war der Seid, die kräftigste von allen. Worin er bestand, ist nicht ganz klar; zu seiner Ausübung war eine rituelle Handlung nach bestimmten Vorschriften erforderlich, das Absingen von Zauberliedern durch das Gefolge, durch die man die Geister anzulocken und willig zu machen vermeinte, ein Seidstab, ein Seidsessel und Zauberhandwerkszeug. Die Vorbereitungen wurden gewöhnlich am Abend begonnen, während der Seidsessel erst den nächsten Tag bestiegen wurde.

Nach dem Seid heißt der Zauberer Seidmann, die Zauberin Seidfrau.

Dieser „böse“ Zauber ist streng von dem „frommen“ religiösen Zauber (Galdr) zu unterscheiden. Der Seid unterlag zu allen Zeiten dem Strafgesetze, er galt als nichtswürdig und schmachvoll, als ein mit schwerer Strafe zu sühnendes Verbrechen. Die Götter vollstrecken an der Wanenhexe Gullweig furchtbare Strafe, weil sie mit Seid gefrevelt hat. Der Galdr aber ist von Wohlwollen eingegeben, von den

freundlich gesinnten Göttern begründet und gepflegt. Erst späte Zeit schreibt auch ihnen Ausübung des Seid zu, nicht nur gegen Stamm-Fremde und -Feinde — denn gegen diese war selbstverständlich der Seid erlaubt —, sondern selbst Odin bedient später sich dieses volksfeindlichen, finnischen, sonst unerhörten Zaubers. Der Seid war also ursprünglich ein auf boshafte Schadenstiftung ausgehender Zauber, mehr Hexerei als Zauberei, ein sträflicher, verabscheuter Mißbrauch, vom erlaubten Zauber dadurch unterschieden, daß er vorwiegend auf den Schaden anderer gerichtet war.

Das fremdartige Wesen des Seid ist durch den finsteren Charakter der finnischen Zauberkunst beeinflußt. Aus Andersens Märchen „Die Schneekönigin" und Jonas Lies Romanen „Der Dreimaster Zukunft", „Der Hellseher" weiß man, daß die Lappen noch heute als die größten Zauberer im Norden gelten. In seiner ganzen entsetzlichen Verruchtheit wird der Seid eigentlich nur einmal beschrieben:

Der Isländer Thorleik bat den zauberkundigen Kotkel und dessen Frau Grima, seinem Feinde Hrut einen bösen Streich zu spielen. Beide begaben sich mit ihren Söhnen in der Nacht zu Hruts Gehöft und richteten dort einen großen Seid an. Aber als sie den Zaubersang begannen, konnten die, die im Hause waren, nicht recht begreifen, wozu das sein sollte, aber schön zu hören war der Sang. Hrut allein kannte das Lied und befahl, daß niemand in der Nacht hinaussehen sollte: jeder sollte sich möglichst wach halten, dann würde es keinem schaden. Nichts destoweniger fielen sie alle in Schlaf; Hrut blieb am längsten wach, zuletzt schlief auch er ein. Sein Lieblingssohn Kari, der damals zwölf Winter alt war, konnte keine Ruhe finden, denn der Zaubersang galt besonders ihm; er sprang auf und sah hinaus, ging auf den Seid zu, und sogleich fiel er, dicht an der Tür, tot nieder (Laxd. 37).

Durch den Seid wollte man von den Geistern die Zukunft erfahren. Die sonst unsichtbaren Wesen wahrzunehmen, kannte man bestimmte Gebräuche. Die Geisterwelt ist nicht verschlossen! Gewöhnlich blickt man gebückt zwischen den Beinen hindurch, wiederholt wird dabei Nacktheit erwähnt. Durch das von den ausgespreizten Beinen und der Erde gebildete Loch schaut man, wie durch das Schlüsselloch in das verschlossene Zimmer, in die Welt der Geister und erkennt, was dem Menschenauge sonst verborgen ist.

Auf diese Weise wird dem menschlichen Auge eine magische Kraft verliehen (S. 548).

Nach den skandinavischen Volkssagen entdeckt man so die Huldren, das verborgene Völkchen. Unter dem Arme seines Gefährten durch vermag Örwar-Odd die Riesin zu erkennen, die aus jedem Finger Pfeile abschnellt (K. 48). Als Bjarki der Übermacht erliegend in heißem Grimme danach verlangt, Odin selbst zu sehen, fordert ihn seine Schwester auf, zu ihr zu treten und durch die Beuge ihres Armes zu blicken; aber zuvor müsse er das Auge mit dem siegverleihenden Zeichen, dem Hammer des Thor, segnen: dann würde er, vor Fährnis gefeit, den Gott leibhaftig erschauen (Saxo 62).

Die Geisterbeschwörung hängt mit dem Glauben der alten Nordleute an die Fortdauer der Seelen nach dem Tode zusammen, und zwar als weiserer, mächtigerer und vollkommenerer Wesen, als dieses die Lebenden sind.

Will in der nordischen Dichtung jemand die Zukunft erfahren, so ruft er durch Zauber die Toten aus dem Grabe und zwingt sie, Rede und Antwort zu geben.

So reitet Odin zur Todesgöttin Hel, um eine gestorbene Wölwa aus dem Grabe zu erwecken, die ihm die Zukunft enthüllen muß. Freya weckt die Hyndla, damit sie ihr das Geschick ihres Günstlings Ottar kündige. So begibt sich der junge Held Swipdag zu dem Grabhügel seiner Mutter, die seinen Bitten Gehör schenkend sich erhebt und ihn mit zauberkräftigen Sprüchen ausrüstet. So beschwört die streitbare Herwör ihren Vater, zwingt durch ihren Sang den aus dem Grabhügel Entstiegenen, ihr das fluchbeladene Schwert herauszugeben, das nach alter Sitte dem gefallenen Helden ins Grab gelegt ist, und ihr das Geschick zu künden. So kommt der dänische König Hadding nachts in ein Haus, für dessen Besitzer gerade das Leichenbegängnis gefeiert wird. Um mit Zauberschau den Willen der Götter zu erkunden, werden Zauberformeln in ein Stäbchen geritzt (Runen), unter die Zunge des Toten gelegt, und dieser wird so gezwungen, die Zukunft in einem grauenvoll anzuhörenden Liede zu enthüllen (Saxo 224).

Der heutige Spiritismus, der die Seelen von Verstorbenen zitiert, ist nichts anderes wie der über die ganze Welt verbreitete Brauch und Glaube, daß die Toten, die Geister der Abgeschiedenen, die Zukunft offenbaren. Um den einzelnen Toten zu zwingen, Rede zu stehen, bediente man sich im Norden des Totenzaubers. Die Befragung der Geisterscharen hieß das draußen Sitzen (úti seta), weil sie gewöhnlich im Freien stattfand. Ihrer bediente sich namentlich die Wölwa.

Sie suchte die zumal zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten — den Kreuzwegen — herumschweifenden Seelen auf oder erwartete sie und brachte sie mit ihrem Seidstabe, durch gewisse Lieder und bestimmte Zauberhandlungen zum Beantworten ihrer Fragen. Aber ein Orakel war nur möglich, wenn die Geister wirklich zur Stelle waren. Nur ausnahmsweise wird diese Art der Wahrsagerei von Männern ausgeübt; über ihren Betrieb durch Frauen, die von Ort zu Ort zogen, sich bewirten und die Enthüllung der Zukunft bezahlen ließen, geben die Quellen anschauliche Belege:

In Grönland war gegen Ende des 10. Jahrh. der Robben- und Walfang fehlgeschlagen und außerdem eine Seuche ausgebrochen. Deshalb entbot der reiche Bonde Thorkel eine Wölwa zu sich, um zu erfahren, wie lange die traurige Zeit noch anhalten würde. Thorbjörg hieß die kleine Wölwa, sie war die letzte von neun Schwestern, die sämtlich wie sie weise Frauen gewesen waren. Im Winter fuhr sie im Lande umher und entbot aller Orten die Männer zu sich, die ihr Schicksal und den Verlauf des bevorstehenden Jahres zu erfahren wünschten. An sie wandte sich auch Thorkel und empfing sie am Abend mit allen Ehren, wie es Sitte war. Es war ihr ein Hochsitz bereitet, und darauf ward ein mit Hühnerfedern gefülltes Kissen gelegt. Sie trug einen dunkeln, mit Riemen gebundenen Mantel, der von oben bis unten mit Steinen besetzt war. Am Halse trug sie Glasperlen, und auf dem Kopfe eine Mütze von schwarzem Lammfelle, gefüttert mit weißem Katzenpelz. In der Hand hielt sie einen Stab mit steinbesetztem Messingknopfe. Die Hände staken in Katzenfellhandschuhen; an den Füßen hatte sie rauhe Kalbfellschuhe mit langen Riemen und großen Zinnknöpfen auf deren Enden. Ihren Leib umschloß ein Gürtel von Kork, an dem ein großer Lederbeutel hing; er enthielt das Handwerkszeug, das sie zum Zauber bedurfte [war also geradezu ein „Medizinsack"]. Als sie hereinkam, schien es allen Leuten notwendig, sie mit gewählten Grüßen zu ehren. Der Hausherr Thorkel nahm sie bei der Hand und führte sie auf den Ehrenplatz, den Hochsitz. Er bat sie, mit ihren Augen die Hausgenossen zu überlaufen und die Herde und auch die Gebäude. Die Mahlzeit für die Seherin bestand aus Ziegenmilchgrütze und einer Speise von allerhand Tierherzen. Sie war den Abend sehr schweigsam und erklärte, daß sie vor dem nächsten Morgen nichts sagen werde, nachdem sie zuvor die Nacht geschlafen haben werde. Des andern Tages gegen Abend war alles bereit, um den Seid zu verrichten. Allein es fehlte an Frauen, die die Sprüche zur Herbeirufung der Geister verstanden. Nur eine fand sich, die den Sang in ihrer Jugend in Norwegen gelernt hatte, Gudrid; aber sie trug Bedenken, ob sie als Christin sich an dem heidnischen Treiben beteiligen dürfte. Erst nach langem Bitten ließ sie sich

überreden. Darauf bildeten die Weiber einen Ring um den Zauberstuhl, auf dem Thorbjörg saß, und Gudrid begann mit schöner Stimme ein so herrliches Lied zu singen, daß alle entzückt waren. Die Wölwa dankte ihr und erklärte, es wären infolgedessen Geister erschienen, die durchaus keinen Beistand hätten leisten wollen: „nun sind mir auch viele Dinge klar, die ich bisher nicht gewußt habe." Darauf weissagte sie das Ende des Hungerjahres, verkündete jedem die Zukunft und zog dann auf den nächsten Hof, von dem bereits ein Bote nach ihr angekommen war (Eir. S. r. 4).

Heid hieß eine Frau, sie war eine Wölwa und eine Seidfrau. Sie wußte durch ihre Kunst die künftigen Dinge voraus und besuchte die Gastgebote der Bauern, um ihnen ihr Schicksal, die Witterung und anderes vorauszusagen. Sie war von 15 Knaben und 15 Mädchen begleitet, deren Aufgabe es war, die Geister, die die Zukunft übermitteln, durch Lieder herbeizulocken. Einmal hatte sie ein gewisser Ingjald in der norweg. Landschaft Wik zu sich geladen. Wie einem hohen Gaste geht er ihr mit vielem Gefolge entgegen und bittet sie nochmals in aller Förmlichkeit, in sein Haus zu treten. Er verabredet mit ihr, daß in der Nacht ein großer Seid angerichtet werden solle, und als die andern schlafen gehen, bleibt sie selbst mit ihrem Gefolge wach, um in der Stille der Nacht den Seid zu üben. Am Morgen erklärt sie, sichere Kundschaft von dem erhalten zu haben, was ihren Wirt anginge. Sie heißt die Männer ihre Sitze einnehmen, und einer nach dem andern tritt zu ihr, um zu hören, was ihm bestimmt sei. Dann verkündet sie noch, wie das Jahr verlaufen werde, und anderes mehr. Ein unangenehmer Auftritt mit einem ungläubigen Zuhörer, Odd, beschließt die Sitzung. Trotz seiner bestimmten Drohung, jede Verkündigung zu strafen, die ihn betreffe, sagt sie ihm doch in Versen sein Geschick voraus: er werde 300 Jahre leben, dann aber durch seinen Hengst Faxi den Tod finden. Zornig wirft ihr Odd einen Stock an den Kopf. Die Wölwa aber läßt sogleich ihre Sachen zusammenpacken, und obschon sie Ingjald durch reiche Geschenke zu versöhnen sucht, obschon sie diese annimmt, läßt sie sich nicht mehr halten und zieht weiter. Odd läßt, um die Prophezeiung zu vereiteln, den Faxi töten und tief in der Erde vergraben. Als er aber fast 300 Jahre später nach einem Leben voller Abenteuer den Ort wieder besucht und darüber spottet, die Wölwa habe ihm doch nicht die Wahrheit gesagt, strauchelt er über einen Pferdeschädel; sofort stürzt aus ihm eine Natter auf ihn zu und sticht ihn in die Ferse: an den Folgen der Verwundung stirbt Odd (Ǫrv. Odds S. 2).

Oddbjörg zog im Bezirke umher, um die Leute durch ihre Kenntnisse und Prophezeiungen zu unterhalten; es schien von Bedeutung zu sein, daß die Frau des Hauses sie wohl aufnahm; denn sie richtete ein wenig ihre Rede danach ein, wie sie behandelt wurde (Víga Gl. S. 12). Von der isl. Wölwa Thordis und der magischen Kraft ihres Seidstabes war schon die Rede (555). Sie war hoch angesehen und vieler Dinge kundig, die Bewohner

des Watnsdal legten großen Wert auf ihren Rat, namentlich in Rechtssachen. Sie hatte auf dem Thing eine eigene Bude und trug einen Mantel mit einer schwarzen Kapuze. — Die Schilderung einer modernen dänischen weisen Frau gibt Holger Drachmann (See- und Strandgeschichten, Reclam S. 40).

Zwischen den Wölwen und Weissagern besteht ein Unterschied gegenüber dem allgemeinen Seidvolke. Der Weissager und die Weissagerin befassen sich lediglich mit der Weissagerei, mag diese von ihnen durch Seid oder auf anderem Wege betrieben werden; dagegen kann der Seid zwar zur Wahrsagerei gebraucht werden, aber auch zu einer Menge ganz anderer und sehr verschiedener Zwecke. Bedeutsam ist, daß verschiedene Wölwen als Finnen bezeichnet werden, und die, die es nicht waren, ließ späterer Glaube wohl immer bei den Finnen in die Lehre gegangen sein. Die finnische Magie aber war zum großen Teile Geisterbeschwörung. Hinter allem steckt nach finnischem Glauben ein Geist, gegen den sich die Beschwörungen richten; die Worte des finnischen Zauberers haben geradezu Schöpferkraft. Der Schamane beherrscht alles, Menschen und Dinge, Tiere und Geister, vermag Pfeile aus den Fingern zu schießen (S. 75), verschafft der Jagd, dem Fischfange, der Reise günstigen Ausgang, erzeugt Wind, Wolken, Nebel und Sturm oder beschwichtigt und verjagt sie, erhebt sich als Geist in die Luftregion oder steigt in die Welt der Toten hinunter, ja er zwingt durch Zauberei die Götter geradezu in seinen Dienst; kurz, seine Macht ist völlig unbegrenzt und übertrifft alles, was ein anderes Volk hat ausüben können. Der Ruf der finnischen Zauberer im Norden ist daher leicht erklärlich, ihre außerordentliche Fertigkeit verständlich aus der Lebensweise des Volkes und der natürlichen Beschaffenheit des Landes: die ungemeine Spürkraft und das zauberhafte Geschoß hängt mit ihrem Jägerleben zusammen, das gefeite Überkleid mit der vielbetriebenen Kauffahrt nach den Fellen der Finnmark, das Wettermachen und der Zaubernebel mit den raschen Wechseln der Luftstimmung in Gebirg und Buchten, die wunderbare Lenksamkeit der Fahrzeuge mit dem Ansehen finnischer Schiffbauer. Alle diese Künste kehren auch bei den nordischen Zauberern

wieder, allerdings auch fast auf der ganzen Welt. Auffallend aber bleibt, daß sie überwiegend zum boshaften Schaden gebraucht werden, und das widerspricht durchaus dem Geiste edler Menschlichkeit, der den Germanen von alters her nachgerühmt wird. Erwägt man, daß einige nordische Gottheiten wie Ull und Skadi oder auch die Wetterhexe Thorgerd geradezu in der äußeren Erscheinung von Finnen auftreten, daß nach Lappland und Finnland das Reich der Bösen verlegt wird, so ist die Annahme berechtigt, daß in dem nördlichen, an Lappland, die hohe Schule der Zauberei, angrenzenden Teile Norwegens die Zauberkünste durch Aufnahme finnischer Bestandteile vermehrt sind und daher zum Teil ihren schädlichen, heimtückischen Charakter erhielten. Geschichtliche Sage, mythische Überlieferung und die Sprache machen diese Annahme höchst wahrscheinlich, wenn auch die nordischen Ausdrücke für Zauberei keinen lappischen Ursprung zeigen:

Harald Haarschön hatte eine lappische Königstochter bei einem Besuche das Methorn kredenzt; es war, als ob Feuerglut ihm die Haut durchdränge, und er führte sie als Vermählte heim. Seine Liebe zu ihr war so wahnsinnig, daß er Reichsführung und Königswürde preisgab. Als sie dann starb, und doch ihre Farbe rot und lebensfrisch blieb, ließ er sie nicht bestatten, sondern saß drei Jahre lang über ihr. Seine Umgebung deutete das als Zauberwerk; der finnische Zauberer sollte einen Zaubermantel über die Leiche gebreitet haben, und so sei die tote Geliebte in unvergänglichem Liebreiz erschienen. Da ließ ein weiser Freund das verzauberte Leintuch wegnehmen, und der Leichnam fiel plötzlich in Fäulnis zusammen. Von der Zeit an wurde Harald so zornig auf Galdr und Zauberkünste jeder Art, daß in seinem Reiche alle Zauberer mit Tod oder Landesflucht bestraft wurden. Selbst seinen Sohn Rögnwald von der Finnin, vom Volke Seidmann und Schrat geheißen, ließ er wegen Zauberns durch seinen Sohn Eirik Blutaxt mit achtzig Seidgenossen verbrennen (FMS X_{207}, I_{10}, II_{184}). Aber selbst Gunnhild, die Gemahlin von Eirik Blutaxt, war eine böse Zauberin. Sie war in jungen Jahren nach Lappland gegangen, eigens zu dem Zwecke, von zwei Lappen die Zauberkunst zu erlernen, die für die erfahrensten darin galten; sie hatten die Spürkraft der Jagdhunde, verstanden sich auf den Schlittschuhlauf, daß ihnen weder Menschen noch Tiere entrinnen konnten, trafen alles, wonach sie schossen; wenn sie zornig wurden, drehte sich die Erde vor ihren Blicken um, und was ihnen dann Lebendiges unter die Augen kam, das fiel sogleich nieder (Har. S. hárf. 32). Zweimal erprobt sie später ihre finnischen Zauberkünste gegen ihren Todfeind Egil.

eidmänner, die in den Kämpfen der ersten christ-
ie nige Norwegens eine Rolle spielen, greifen zu finni-
ıen Zauberkünsten, um die Macht der alten Götter zu
:hützen und die Bekehrer zurückzuschlagen (S. 299, 342);
Hilfe der Finnen wecken sie Gegenwind, Unwetter, Nebel-
olke und Wogenschlag.

Nach mythischer Überlieferung erhält Odin, Rache suchend für den
l seines Sohnes Baldr, von dem finnischen Zauberer Hrossthjof Aus-
ıft. Odin selbst übt Finnenkünste zu Gunsten seines Schützlings Had-
g (Saxo 32; S. 293).

Die alten nordischen Christenrechte bezeichnen mit „Finn“ nicht nur den zauberkundigen Lappen, sondern ganz allge- ein den Zauberer und verbieten „zu den Finnen zu reisen“, 'ahrten zu den Finnen zu unternehmen“, „an Finnen zu auben“, natürlich, um wie Gunnhild Zauberkunst von ihnen ı erlernen oder Hilfe von ihrer Zauberkunst zu erlangen: wer überwiesen wird, daß er zu den Finnen gefahren ist, ist rechtlos und ein bußloser Mann und hat all sein Gut verwirkt (Ngl. I $_{390\ 403}$). An. „Finnenwerk“ wird geradezu für Zauber gebraucht, und Tacitus bezeichnet die Finnen als Sitones, doch wohl als „Zauberer“ (an. sida, „zaubern“; Germ. 44). Mögen somit auch die Nordleute ihren angestammten Besitz aus dem gleichartigen Schatze ihrer Nachbarn vermehrt haben, die Auffassung des Zaubers war bei beiden Völkern durchaus verschieden. Die Lappen kennen nicht wie die Germanen neben dem volksmäßigen Betriebe der Weissagekunst den höheren, der mit der Verehrung der Götter zusammenhängt. Bei ihnen stand der Zauberer, der sogar die Götter seinem Willen dienstbar machen konnte, in höchstem Ansehen. Übel aber war der Ruf der zauberkundigen Leute bei den Skandinaviern, und man hielt die für des Todes würdig, die Seid übten (Laxd. 36). Helden gaben sich nur selten mit zauberischen Künsten ab und wollten ihre Erfolge nur ihrer eigenen Kraft verdanken (Bósa S. 3); nur selten nahmen tüchtige Leute zu fremder Zauberkraft ihre Zuflucht. Soviel Arges geschah durch die Zauberkunst, daß die Männer sich schämten, sie zu gebrauchen; die Priesterinnen aber lehrte man diese Kunst

(Yngl. S. 7). Väter sagten sich von Söhnen (S. 563), Söhne von Vätern deswegen los (FAS II_{186}). Ohne Zweifel hat gerade der gewerbsmäßige Betrieb der Zauberei dem moralischen Ansehen der Seidmänner geschadet und wenigstens den Ruf der Wölwen nicht erhöht, denen man ursprünglich nur mit Verehrung und Hochachtung genaht war. Die gewöhnliche Todesstrafe für Zauberer war die Steinigung, wohl weil Zauberer sonst gegen Waffen gefeit waren; doch ist auch von Ertränken und Verbrennen die Rede. Aber selbst im Tode ruhte ihre ruchlose Tätigkeit nicht; wiederholt wird erzählt, daß sie als Gespenster dem Grabe entstiegen und nach wie vor Unheil anrichteten. Dann wurde die Leiche ausgegraben, der Kopf abgeschlagen und ein Pfahl durch die Brust gestoßen (Eyrb. 34, 63; Saxo 26, 163).

Man wird daher schon für das Heidentum eine volkstümliche weiße und eine schwarze Magie anzunehmen, und als schwarze die zu bezeichnen haben, die auf einer Beschwörung von Geistern zu ehrlosen Zwecken, zum Schaden des Volksgenossen, beruhte und wesentlich durch Beeinflussung der finnischen Zauberei ihr düsteres Gepräge erhielt. So wird verständlich, daß es im 10. Jhd. in Norwegen an Zauberern geradezu wimmelte.

Schreibt doch selbst Adam von Bremen über König Olaf Tryggwason fälschlich, daß er sich auf Zeichendeutungen verstanden, mittelst des Loses entschieden und seine ganze Hoffnung auf Vogelzeichen gesetzt und alle Zauberer bei sich aufgenommen habe, an denen Norwegen Überfluß hatte; die Geschichte aber weiß, daß gerade dieser König alle Seidmänner und Hexen rücksichtslos verfolgte. An Zauberern, so wiederholt Adam später, hat zwar das ganze Heidenland Überfluß, Norwegen ist jedoch zumal von solchen Ungeheuern voll; denn dort wohnen Wahrsager, Vogeldeuter, Magier und Beschwörer, durch deren Gaukeleien und Blendwerke die unglücklichen Seelen den bösen Geistern zum Spielwerk werden: diese alle verfolgte König Olaf der Heilige (II_{55}; III_{16}). Die Norweger, die jenseits des nördlichen Striches um den Ozean herumwohnen, sind in magischen Künsten und Beschwörungen so stark, daß sie alles wissen, was jeder Mensch auf dem ganzen Erdkreise tut. Sie ziehen mit mächtigem Gemurmel von Worten große Walfische an das Gestade des Meeres, und vieles andere, das man von Zauberern in der Schrift liest, ist ihnen durch Übung leicht (IV_{31}). In Schweden sind alle Häuser von Wahrsagern, Vogelschauern und Schwarzkünstlern voll (IV_{16}).

e spätere Zeit unter Einwirkung des Christentums, s ıdengötter für Dämonen und Teufelsgeister erklärte, beiden Arten der Magie durcheinander warf, kann nicht ınder nehmen. Snorri Sturluson führt die Wunderkräfte r Götter auf Galdr und Seid zurück und stellt Odin und Asen als Seidmänner dar, Saxo als Magier. Zwar nennt orri auch Odin als Erfinder des Seid, richtiger aber be-rkt er, daß Freyja zuerst die Asen den Seid lehrte, der den Wanen üblich war (K. 7; 4). Niemals gilt in der ıda noch in den glaubwürdigen Quellen Odin als Seidmann, ondern als Erfinder des Lieder- und Runenzaubers. Lokis hmähung, Odin habe auf Samsey Seid getrieben wie die xen und sei von Haus zu Haus gezogen, ist wie seine ıderen Vorwürfe eine Verdrehung (Lok. 24). Mit sichtlichem bscheu aber wird der Gullweig-Freyja Seid zugeschrieben: ; habe durch Zauberei die Geister in Bewegung gesetzt Vǫl. 22_3). Wie die Menschen die Zauberer verbrannten, und venn sie nach dem Tode weiter spukten, durch Zerstückelung unschädlich machten, so wird die Wanengöttin mit Speeren zerfleischt und dreimal verbrannt, ihre Wiedergeburt zu verhindern. So wird die Vermutung nicht zu kühn sein, daß der Unterschied in der Schätzung der weißen und schwarzen Kunst schon auf die Bekenner der Odinsreligion und die Wanenverehrer zurückgeht. Die Anhänger Odins verurteilten nicht nur das üppige, dem Sinnengenusse geneigte Leben der Wanen, sondern auch den bei ihnen in Blüte stehenden Seid. Dieser Gegensatz ward noch im 10. Jhd. dunkel empfunden, schwand aber, als übermächtig vom Norden her lappische Zauberei die großen Massen des Volkes in Bann legte. Mit strengen Gesetzen ging die Kirche und die weltliche Gesetzgebung gegen das Zauberwesen vor.

Das ältere isl. Kirchenrecht bestimmt: „Wenn sich jemand mit Liederzauber oder Hexerei abgibt, so steht darauf Friedlosigkeit; wenn jemand durch seine Worte oder Zauberei Leuten oder Vieh Krankheit bereitet, so steht der Waldgang darauf". Die norweg. Gesetze zählen zu den absolut bußlosen Taten das Verhexen und das Draußensitzen, um Unholde zu erwecken und rechnen zu den schwersten Scheltworten, wenn jemand einen „Hexenmeister" nennt. „Wer Weissagungen sagt oder sich mit Weissagungen

herumtreibt, ist ein rechtloser und friedloser Mann, und sein Vermögen ist verfallen. Wer sich mit Liederzauberei und Hexerei abgibt, soll aus dem Lande des Königs fahren". Das Drontheimer Recht setzt fest: „Das ist eine bußlose Tat, draußen zu sitzen. Das ist eine bußlose Tat, Finnfahrten zu machen, zu fahren, um Weissagungen zu holen. Das ist die übelste Hexe, die Kuh oder Kalb, Weib oder Kind beschädigt. Und wenn Hexenwerk gefunden wird in den Betten oder Polstern der Leute, Haare oder Froschfüße, Menschennägel oder sonst Dinge, die geeignet scheinen zur Zauberei, da kann man drei Weibern Schuld geben zu gleichen Teilen. Niemand soll an Finnen glauben oder an Zauberer oder an Hexerei oder Opfergegenstände oder Wurzeln. Jedes Weib, das mit Zaubermitteln umgeht, und vorgibt, daß sie den Leuten helfen („büßen") könne, ist sie dessen überführt, ist sie bußfällig um drei Mark. Wenn das einer Frau vorgeworfen wird, daß sie einen Mann reite oder dessen Dienstleute, wenn sie dessen überwiesen wird, da ist sie bußfällig um drei Mark" (vgl. S. 65).

Der Glaube an Zauberei und Weissagerei ist noch heute nicht erloschen. Noch heute kommen hier und da merkwürdige Ausbrüche dieses Volkswahnes zum Ausbruche. Jedenfalls sind die harmlosen „Böt"kuren der „weisen Männer und Frauen" auf dem Lande, die in den uralten Glaubensvorstellungen der Naturbeseelung wurzeln und niemandem schaden, den Wunderkuren der städtischen Kurpfuscher und den „Gebetsheilungen" vorzuziehen. Noch heute übt der Spiritismus denselben unverwüstlichen Einfluß auch auf entwickeltere Kulturmenschen aus, wie der Glaube an die Fortdauer der Seele auf die Menschheit in ihrer Kindheit. Kein besonnener Forscher, so sagt einer der bewährtesten und nüchternsten Gelehrten auf dem Gebiete des Aberglaubens und der Zauberei von den ältesten Zeiten bis in die Gegenwart, wird heute von vornherein die Möglichkeit leugnen, daß es noch unbekannte Kräfte in der menschlichen Natur geben kann. Eines aber ist sicher: bis jetzt ist es noch keinem gelungen, einen unumstößlichen Beweis für das Vorhandensein derartiger Kräfte zu liefern.

Fünfter Hauptteil.

Vorstellungen vom Anfang und Ende der Welt.

Die Schöpfung der Welt.

Die nordische Kosmogonie steht vollständig auf dem Standpunkte mythischer Naturanschauung, entbehrt aber dabei keineswegs spekulativen Wertes. Zunächst galt es, Raum für die Welt zu schaffen. Da dieser nur einen Teil des ganzen Weltraumes einnimmt, war es möglich, alles aus ihm wegzudenken und selbst Licht und Finsternis in andere Räume zu verlegen. Dieser absolut leere Raum heißt im Norden Ginnunga gap (großer Schlund).

Land und Wasser war noch nicht getrennt, Erde gab es nicht, noch Himmel oben, nur gähnende Kluft war, aber Gras nirgends. So sah es in der Urzeit aus, und in diesem leeren, für unsere Welt bestimmten Raume wohnte nur Ymi, der Urriese [der Brausende, Tosende]. Aber dann hoben Bors Söhne, die Götter Odin, Wili und We, aus den Fluten [= Ymi] die Erdscheibe empor, schufen den schönen Midgard [den in der Mitte der Welt gelegenen Wohnsitz der Menschen], und der nackte, nur mit Steinen bedeckte Meeresgrund ward sichtbar. Als dann die Sonne darauf schien, sprossten grüne Kräuter aus dem Boden empor. Auf die Schöpfung der Riesen und Götter folgt in aufsteigender Reihenfolge weiter die der Zwerge, der „menschenähnlichen Gebilde", und dann der Menschen selbst: nur zwei Zwerge und zwei Menschen wurden geschaffen, und von diesen Ahnherren stammt das ganze Geschlecht der Zwerge und Menschen ab. Mit der Entstehung des ersten Menschenpaares ist die Urzeit und Schöpfung zu Ende. Die Götter versammeln sich auf dem Idafelde [„Arbeitsfeld"], legen Essen an, schmieden das Gold, stellen Zangen und andere Werk-

zeuge her, bauen Altäre und errichten Tempel. Von ihnen lernen die Menschen den Gebrauch der einfachsten Künste und die Art und Weise, ihre gütigen Lehrmeister zu verehren. Nun geben sich die Götter sorglos dem Brettspiele hin und sind fröhlich: alles, was sie in den Händen haben, ist aus Gold, sie haben ihr goldenes Zeitalter, — bis aus dem Riesenlande drei übermächtige Mädchen erscheinen, die Nornen. Ihr Auftreten bedeutet das Ende des ersten glücklichen Lebens der Götter und den Anfang eines schwereren, mühevolleren Daseins, voll von Kampf und Not: der erste Krieg in der Welt bricht aus (Vǫl. 3—21).

Ginnunga gap ist also der Raum, der übrig bleibt, wenn man Himmel und Erde, überhaupt die Welt hinwegdenkt, und bezeichnet jenen Teil des unendlichen Raumes, der für u n s e r e Welt bestimmt ist. Wenn sich der Blick des Menschen in die Höhe richtete, vom Gipfel des Berges in die Ferne oder Tiefe, so konnte die Ansicht entstehen, daß einst nichts war wie der Raum und darin unentwirrter, weil ununterscheidbarer Urstoff. Aus dem unendlichen Raum in Höhe und Tiefe entstanden dann die Vorstellungen, nach denen die Welt dem unendlichen Raume wie dem begrenzten Teile des Raumes, dem Abgrunde, durch Entwickelung und Entwirrung des Urstoffes entstammt. Dieser für die Welt bestimmte leere Raum war angefüllt von Ymi; wo seine Glieder sich ausbreiteten, war Ginnunga gap ausgefüllt; aber wo die Grenzen des Meeres und der Erde anstießen, musste man unmittelbar auf den großen Schlund geraten. Das Meer, das die Nordleute im Westen und Norden umgab, mußte irgendwo in weiter Ferne aufhören, und da die Erde als eine flache, rings vom Meere umgebene Scheibe galt, konnte man leicht in die gähnende Kluft stürzen, wenn man zu weit nach Norden segelte. Der nach Norden gelegene Teil war mit Eis und Reif angefüllt, im südlichen braunte Feuer. Diese Vorstellung entspricht genau den klimatischen Verhältnissen des Nordens (Kälte im Norden, Wärme im Süden), und Ginnunga gap mußte darum außerhalb ihres Meeres gelegen sein, anfangs nördlich von Norwegen, für die spätere Zeit, die ihre Entdeckungsfahrten nach Westen ausdehnte, im 14 Jhd. zwischen Winland (Neu-Schottland) und Grönland, oder zwischen Winland und Markland (Neu-Fundland), oder endlich im 17. Jhd.

zwischen Grönland und Helluland (Labrador); damals erhielt auch „Ginnungegap fretum“ seinen Platz auf der Karte. König Harald der Harte versuchte im Eismeere nördlich von Norwegen bis an das Ende der Welt vorzudringen, entronn aber, als vor seinen Augen die Grenzen der schwindenden Welt düster da lagen, „dem ungeheueren Schlunde des Abgrundes“ kaum mit rückwärts gerichteten Schritten wohlbehalten (Ad. Br. IV_{38}).

Aber in der oben dargelegten Reihenfolge: Urraum, Ymi, Götter, Land, Midgard, Pflanzenwuchs als Wirkung der Sonne fehlt die Entstehung der Sonne mit dem Himmel. Darum wurde später ein anderes Stück eines alten Liedes von der ersten Welteinrichtung zwischen die Entstehung der Erde und die Schilderung des goldenen Zeitalters eingeschoben (Vǫl. 5, 6):

Die Sonne, die Gefährtin des Mondes, schlang von Süden kommend ihre rechte Hand um den Himmelsrand. Nicht wußte die Sonne, wo Säle sie hätte [nicht wußten die Sterne, wo Stätten sie hatten], nicht wußte der Mond, wieviel Macht er hatte. Da gingen die ratmächtigen, hochheiligen Götter alle auf die Ratstühle und berieten dies. Der Nacht und den Mondzeiten gaben sie Namen, Morgen und Mittag setzten sie ein, Nachmittag und Abend zur Jahresberechnung“.

D. h. die Sonne, von Süden kommend, wo sie mittags steht, gelangt beständig nach Norden und Westen sinkend bis an den Himmelsrand, aber sie geht nicht unter, denn sie weiß noch nicht, wo ihre Säle sind, sie klammert sich mit dem rechten Arme an den Himmelsrand. Im ersten Liede übt die Sonne bereits als Himmelskörper ihre segnende Wirkung aus, im zweiten ist sie personifiziert gedacht, und sie, die die Aufgabe hat, bei Tage zu leuchten, soll gleichzeitig mit dem Monde erscheinen, aber wieder als dessen Gefährtin unstet durch den Himmelsraum irren. Eine merkwürdige, scheinbar unerklärliche Vorstellung! Aber sie wird für den verständlich, dem es beschieden gewesen ist, das wunderbar stimmungsvolle Bild, die Farbenpracht und den Strahlenglanz der Mitternachtssonne auf sein empfängliches Gemüt einwirken zu lassen. Er sieht voll Staunen, daß die Sonne nicht in gewohnter Weise untergeht, sondern



daß sie sich bald wieder erhebt und ihren Lauf von neuem beginnt. Ein tiefempfindender Sänger vereinigte mit sicherer Hand die einzelnen Züge der erhabensten Naturerscheinung im hohen Norden zu einem Gesamtbilde von knapper Form, aber mächtiger Wirkung. Er versuchte sich nach seiner Weise die Erscheinung klar zu legen: die Sonne wollte sich wie sonst zu ihren Wohnungen unter dem Horizonte begeben, um dort der Ruhe zu pflegen, aber sie findet diesmal nicht den Weg und klammert sich deshalb mit der rechten Hand an den Himmelsrand fest; sie geht also gar nicht zur Ruhe, sondern rollt am Horizont entlang eine Strecke von links nach rechts und hebt sich dann wieder; sie durchmißt also mit dem Monde zugleich den Himmelsraum, aber des Mondes Glanz erbleicht neben der mächtigen Gefährtin. Die Sonne „torkelt“, sagt man in Schweden sehr bezeichnend. So mochte es in der Urzeit ausgesehen haben, als die Weltordnung noch nicht befestigt war, und die Himmelskörper noch nicht ihre geregelten Bahnen hatten. Aber in der Erscheinungen Flucht erkannte der Dichter den ruhenden Pol: jeden Sommer gehen im höchsten Norden die Götter auf die Ratstühle, machen dem ruhelosen Treiben ein Ende, regeln der Sonne Bahn und des Mondes Lauf, den Menschen zur Jahresberechnung und setzen die Tageszeiten fest.

Über die Entstehung Ymis und seine Bedeutung als kosmogonisches Wesen, sowie über sein Verhältnis zu den weltbildenden Göttern und deren Abstammung gibt das zuerst besprochene Lied keinen Aufschluß. Zur Ergänzung dienen zwei andere eddische Gedichte (Grímn. 40/41, Vafþr. 28—35) und vor allem der ausführliche Bericht Snorris (Gg. 4—9). Da dieser die betreffenden Stellen der Eddalieder anführt, soll seine Darstellung zunächst wiedergegeben und besprochen werden. Sie enthält neben dem für die Welt bestimmten Raume die weiteren Vorbedingungen zu ihrer Entstehung: die belebende Wärme des südlichen Feuers und das den Weltbildungsstoff abgebende Eis des Nordens. Der Gegensatz von Kälte und Wärme und das damit zusammenhängende zeitweilige Aufleben und Absterben der Natur, das im hohen

Norden viel schärfer hervortritt als im Süden, spiegelt sich in der Kosmogonie des Nordens wieder; wie die eddische Kosmogonie im ganzen, so trägt auch ihr spekulativer Gehalt durchaus nordischen Charakter.

In der Urzeit Tagen war eitel nichts; da war nicht Kies noch Meer, noch kalte Woge, nicht Erde gab es, noch den Himmel droben, nur gähnende Kluft, doch Gras nirgends. Viele Jahre vor der Erschaffung der Erde war Niflheim entstanden; mitten darin liegt ein Brunnen, Hwergelmi, der rauschende Kessel. Daraus entsprangen 12 Ströme, die Eliwagar [die von Regenschauern gepeitschten Flüsse]. Vorher, also noch vor Niflheim, war im Süden eine Welt, Muspellsheim geheißen: diese ist hell und heiß und kann von niemand betreten werden, der dort nicht zu Hause ist. Als die Eliwagar soweit von ihrem Ursprunge fortgekommen waren, daß die giftige, kalte Flüssigkeit, die sie fortwälzten, wie Sinter erstarrte, ward sie in Eis verwandelt. Und da dieses Eis stille stand und stockte, fiel der Dunst darüber, der aus dem Giftstrome [Eisstrome] kam, und gefror zu Eis. Dieser Eisstrom floß bis in die gähnende Kluft hinein [Ginnunga gap] und häufte hier Massen von Schnee und Eis an, die Sprühregen und Winde hervorbrachten, die die nördliche Seite der Kluft kalt und stürmisch machten; die südliche Seite aber war durch die von Muspellsheim kommende Wärme mild, licht und warm. Die Wärme des Südens aber drang immer weiter nach Norden vor, und als sie die Eismassen erreichte, begannen diese zu schmelzen. Die eiskalten, abschmelzenden Tropfen vereinigten sich und wuchsen nach und nach zum Körper eines Riesen an, der anfangs tot war, jedoch durch die Kraft der südlichen Wärme belebt wurde: dieser aus dem Eis entstandene Riese hieß Ymi, von ihm stammen alle Riesen ab (Hyndl. 34).

Der Anfang des Berichtes ist absichtlich von dem christlichen Erzähler aus der Vorlage geändert, um die heidnische Überlieferung mit der Genesis und dem Hebräerbrief (XI_3) in Einklang zu bringen. Auf der ersten kosmogonischen Stufe stehen also nur die Urzeit und Ginnunga gap. Das zuerst Entstandene ist der Muspellsheim, die lichte Welt des Feuers und der Wärme im Süden: die wohltätig belebende Wärme des Feuers ist bei der Entstehung, und die verzehrende Wirkung des Feuers ist beim Untergange der Welt die wirkende Kraft. Aus der Gletscherbildung des Nordens ist die Vorstellung von den urweltlichen Reifmassen entstanden, die sich von Niflheim, dem kalten, finsteren Nebelheim, nach Ginnunga gap vorschieben. Auftauend und in schmelzende Bewegung



gesetzt, ballen sie sich sodann zu Massen zusammen, und somit wird die Kälte Mitursache der Weltbildung. Ganz deutlich liegt nicht müßige Träumerei oder fremder Einfluß, sondern wirkliche Beobachtung diesen Vorstellungen zu Grunde. Die nordischen Seehelden, deren Drachenschiffe im Kampfe mit dem treibenden Eise und den Stürmen des Nordmeeres bis Island, Grönland, ja Amerika vordrangen, kannten Niflheim mit seinen Nebeln, seiner todbringenden Kälte und seinen riesigen, langsam wachsenden Gletschern nur zu gut, und sie haben seine Schrecken nicht übertrieben. Noch heute wird dem, der in die von einem unbestimmten Grauen umgebene Welt des höchsten Nordens einzudringen versucht, ein reiches Maß von den Schauern offenbar, mit denen die Natur jene Gegenden umschanzt hat. Die Kämpfe und Leiden vollends von Expeditionen wie Franklins, Kanes, Greelys rechtfertigen die grausigen Phantasieen zur Genüge.

Drei ursprüngliche Räume werden also vorausgesetzt: Ginnunga gap, Muspellsheim, Niflheim. Sie unterscheiden sich der Zeit nach, materiell, räumlich und endlich der räumlichen Lage nach, indem Niflheim nördlich, Muspellsheim südlich von Ginnunga gap liegt, und die Aufstellung dieser drei ursprünglichen kosmogonischen Welträume steht in voller Übereinstimmung mit der Anschauung, die sich die Nordleute von dem Bau des Weltganzen gebildet hatten: die dem eigenen Lande entnommenen Anschauungen wurden zu kosmogonischen Vorstellungen erweitert. Ymi ist das tosende Urwasser, und auch seine Abstammung — das rauschende Becken in Niflheim, die daraus entspringenden Eisströme, deren Schmelzen unter dem Einflusse der von Süden kommenden Wärme, Entstehung eines Riesenleibes (d. h. einer großen Wassermasse) aus dem abschmelzenden Wasser, dessen Belebung durch die belebende Kraft der Wärme — entspricht vollständig der nordischen Natur. Denn im Herbste dringt vom nördlichen Eismeere her die Kälte immer tiefer ins Land. Die aus den Gletscherströmen herabstürzenden Flüsse verwandeln sich in Eis, Schnee breitet sich Lage auf Lage darüber und hüllt das ganze Land ein. Im Frühjahr aber dringt die südliche

Wärme immer weiter gen Norden vor, schmilzt das Eis der Flüsse und die Schneemassen, das abschmelzende Wasser fließt ab und läßt die Erde wieder zum Vorscheine kommen, gleichwie aus Ymis Leibe die Erde entsteht. Die materielle Welt wird also auf das Urwasser zurückgeführt; dieses ist aber von Anfang an räumlich beschränkt und in Bewegung begriffen; denn es befand sich ja ursprünglich nicht in dem Raum, in dem die Welt entsteht, sondern ist erst aus dem Niflheim in Ginnunga gap hineingeflossen.

Als das Eis auftaute, also zu derselben Zeit, wo Ymi ward, entstand auch die Kuh Audumla. Vier Milchströme rannen aus ihren Zitzen, und damit nährte sie den Ymi; die Kuh aber fristete dadurch ihr Leben, daß sie die salzigen Reifsteine beleckte. Das bittere, belebende Salz war dem Nordmann wichtiger als der süße Honig, und wenn die Urkuh aus einem Salzsteine den Ahnen der Götter leckt, so gibt sich darin das Bewußtsein von der Wichtigkeit des Salzes kund. Am ersten Tage, als sie leckte, kam eines Mannes Haar zum Vorscheine, am zweiten Tage der Kopf und am dritten der ganze Mann. Vermutlich hat eine Beobachtung aus dem Leben, das Belecken und damit gleichsam Gestalten des soeben geborenen Jungen durch das Muttertier, den Anlaß zu dieser merkwürdigen Vorstellung gegeben, die übrigens nur eine mythische Parallelbildung zu Ymi zu sein scheint. Der Name dieses Mannes war Buri, „der Gebärer“; er war zweigeschlechtig, Mann und Weib zugleich: so ist auch Tuisto, der Stammvater der Deutschen, der Doppelte, Zwiefältige, und wie er der erdgeborene Gott genannt wird, so wird auch Buri aus den Steinen geleckt (Tacitus, Germ. 2). Buri war schön von Angesicht, groß und stark und gewann einen Sohn, der Bor hieß (der Geborene, der Sohn). Dieser vermählte sich mit Bestla (die Bastbinderin? oder die Ehefrau, Gattin? afries. bôst Ehe), der Tochter des „bösen Riesen“ Bölthorn, und wie bei Tacitus von Mannus, dem Sohne des Tuisto, die drei Eponymi der Ingwäonen, Istwäonen, Erminonen abstammen, d. h. der uralte germ. Volksgott *Tius in seinen verschiedenen Bezeichnungen als Ingwaz, Istwaz, Ermnaz, so sind die Söhne des Götterpaares Bor-Bestla Odin, Wili, We, die Herrscher von Welt und Erde. Denn auch Ymi ist zweigeschlechtig; als er schlief, geriet er in Schweiß, da wuchs ihm in der Achselhöhle, wie in einem Neste, Mann und Weib, und sein einer Fuß zeugte mit dem andern einen sechsköpfigen Sohn (Vafþr. 33). Der Schlaf ist nur ein Symbol der Geistesabwesenheit und soll die Teilnahmslosigkeit des Riesen ausdrücken. Neben der Geburt vom Manne — man vergleiche die Schenkelgeburt des Dionysos und Evas Geburt aus Adams Rippe — tritt eine andere uralte auf: die Entstehung aus einem urweltlichen Zwillingspaare. Der Erzähler hat also zwei oder drei völlig einander entsprechende, parallele Berichte in einen

verarbeitet, freilich ungeschickt genug; beide bestätigen, trotz ihrer entschieden nordischen Färbung, die Richtigkeit der Taciteischen Überlieferung.

Die Götter stehen also nicht am Anfange der Schöpfung, sie sind vielmehr aus der Materie erzeugt, leiten aber die Geschichte ein und schaffen die Kultur. Der Stoff, aus dem und in dem die Götter schaffen, ist ohne ihr Zutun bereits geworden. Aber ihre Wirksamkeit besteht darum doch nicht im bloßen Scheiden, Ordnen und Umgestalten der Masse: sie ist in dem Sinne wahrhaft schöpferisch, daß sie ihren Bildungen eine neue Triebkraft, ein neues Gesetz des Daseins einpflanzt. Erst aus der Beratung der Götter kommt in die Stellung und Bewegung der Gestirne der leitende Gedanke; wieder im Rate der Götter wird die Erschaffung der Zwerge beschlossen, vor allem erweisen sie sich nicht bloß als Urheber und Ausspender weltbildender Gedanken, sondern auch als Geber vollen, selbständigen Geisteslebens, indem sie dieses den Menschen einhauchen. Sie sind also die Vermittler zwischen dem ungestalteten Urstoff und der gestalteten Materie, sie zerlegen Ymi in die Bestandteile, die er von vornherein enthält. Die Zerstücklung Ymis ist nur das grobmaterielle Bild einer Entwicklung.

Während bisher die Entwicklung der Welt nach Naturgesetzen erfolgte, ohne die Einwirkung einer höhern Macht, übernehmen jetzt die drei Götter die Rolle des Weltbildners:

Sie erschlagen Ymi, und aus seinem Körper läuft soviel Blut, daß sie darin das ganze Geschlecht der Reifriesen ertränken. Nur Einer entkommt mit seinen Angehörigen, und von ihm stammen die (jüngeren) Geschlechter der Reifriesen; in einem Boote (Lade?) ward der erfahrene Riese geborgen (Vafþr. 39). Die Götter aber schleppten Ymi in die Mitte der gähnenden Kluft und schufen aus Ymis Fleisch die Erde, aus dem Blute das brausende Meer, die Berge aus dem Gebein, die Bäume aus den Haaren, das schimmernde Himmelsdach aus dem Schädel. Aus Ymis Wimpern schufen sie für die Menschen Midgard und aus dem Hirne die hartgesinnten Wetterwolken (Vafþr. 21; Grímn. 40. 41). Der prosaische Bericht fügt hinzu: Aus den Zähnen und den zerbrochenen Gebeinen schufen die Götter das Gestein und benutzten zur Errichtung eines Burgwalles gegen die feindlich gesinnten Riesen Ymis Wimpern. Seinen Schädel setzten sie über die Erde als Himmelsgewölbe auf vier vorstehenden Spitzen, und unter jede Spitze setzten sie nach den vier Himmels-

richtungen einen Zwerg. Dann nahmen sie die Funken aus Muspellsheim und setzten sie mitten in Ginnunga gap oben und unten an den Himmel, um die Erde zu erleuchten. Allen Lichtern gaben sie ihre Stellen; danach werden Tage und Jahre gezählt.

In denselben Vorstellungskreis gehören die Mythen, daß Odin oder Thor die Augen des erschlagenen Riesen Thjazi als Gestirne an den Himmel wirft, oder daß Thor die erfrorene Zehe des Aurwandil gleichfalls als Sternbild an den Himmel setzt.

Sintflutsagen begegnen wir bei den verschiedensten Völkern; ihre Grundlage ist das dunkle Andenken an eine furchtbare Verheerung größerer Landstriche durch Wasser; in den ältesten Zeiten, als die Wasserläufe durch Natur oder durch Menschenhand noch wenig geregelt waren, mußten solche Überschwemmungen nur um so gewaltiger sein. So entstanden unabhängig von der babylonisch-alttestamentlichen Flutsage solche bei den Ariern, und selbst bei den Mexikanern, Peruanern, Kubanern finden sie sich. Daß die nordische Sintflut durch die Erzählung von Noah beeinflußt sei, läßt sich nicht im geringsten erweisen. Die Nordleute können ebensogut wie andere Völker durch eigene Erfahrung zur Gestaltung dieser Sage gekommen sein. Viel mehr Beachtung verdient die Annahme, daß geschichtliche Ereignisse von großen Fluten mit den Erzählungen von dem göttlichen Lichtknäblein verknüpft wurden, das übers Meer kommt und an dem Berge des Lichtes landet; das Aufsteigen des neugeborenen Lichtes wurde mit einer Flutwelle verglichen, die den Sonnenball wie mit einem Ruck emporzuheben scheint. In der Truhe wird der junge Himmelsgott von der Flut auf den Berg getragen, und durch sein Erscheinen auf der Höhe wird er Beginner und Vater der Menschenwelt. Dieser Zusammenhang zwischen Flut- und Lichtmythen erhellt deutlich aus der Sage von Deukalion, dem „Zeusknäblein“, das auf dem Lykoreus, dem „Lichtberge“ landet und Stammvater der Griechen wird. Wie Noah und Moses die Begründer des Menschengeschlechtes und des selbständigen Judentums sind, wie Romulus und Kyros Stifter des römischen und persischen



Reiches sind, so stammt auch das jüngere Riesengeschlecht von dem einen überlebenden und ausgesetzten Reifriesen ab. Auch er scheint damals noch sehr jung gewesen und in einer Lade oder Wiege schwimmend der Sintflut entronnen zu sein.

Die Vorstellung, nach der der menschliche Leib auf eine sinnreiche Weise mit dem Ganzen der Welt verglichen wird und ebenso als eine Welt für sich erscheint, oder als Mikrokosmus dem Makrokosmus gegenüber gestellt wird, findet sich bei mehreren Völkern. Außer an die indische und cochinchinesische Überlieferung sei an den pantheistischen griechischen Hymnus erinnert, der den Himmel Zeus Haupt, sein Augenpaar Sonne und Mond, die Luft seine Brust, die Erde seinen Bauch und das Meer seinen Gürtel nennt. Wie es nahe liegt, die mütterlich sorgende Erde als einen menschenähnlichen Organismus, und zwar als ein Weib aufzufassen, so konnte der schon auf einer höheren Stufe der Entwicklung als das ungeformte Urwasser stehende Weltbildungsstoff als ungeheurer Mann, als Riese gedacht werden. Mit der Vorstellung der Erde als eines menschlichen Wesens war eine Vergleichung der Teile von vornherein gegeben. Knochen und Fleisch bildeten das natürliche Gegenbild zu Berg und Erde; Sonne und Mond als Augen des Himmels sind noch uns geläufige Metaphern. Die Zusammenstellung von Haar und Pflanzen findet sich schon in der ältesten Poesie. Uralt ist die Vorstellung des Himmels als eines Schädels; beide wurden mit demselben Worte bezeichnet, weil für beide der Begriff der Wölbung charakteristisch erschien (κοῖλος, caelum = an. heili Gehirn, fries. heila Kopf). Ebenso alt ist der Vergleich der See mit dem menschlichen Blute; Blut ist die rinnende, sprudelnde Flüssigkeit. Der Begriff der beweglichen Flüssigkeit ist hier, wie der des gewölbten Hohlraumes dort, der Ausgangspunkt der Vergleichung. Aus diesem einfachen, volkstümlichen Kerne läßt sich der ganze nordische Mythus von Ymi zwanglos erklären. Einer Herleitung aus Stellen der Kirchenväter bedarf es nicht.

Die Schöpfung der Zwerge und Menschen.

Ein Vergleich der beiden Kosmogonien ergibt, daß in der dichterischen Überlieferung keine Grundvorstellungen vorkommen, die bei Snorri ganz fehlen, und daß sich andererseits jene Vorstellungen, durch die Snorris Kosmogonie über die der ältern hinaus erweitert ist, den Grundgedanken der letzteren widerspruchslos einfügen, bis auf geringe Unterschiede in Einzelheiten. Es sind also nicht zwei grundverschiedene, sondern dem Kerne nach zwei derselben Vorstellung entspringende Kosmogonien. Das wird auch durch den Bericht über die Schöpfung der Zwerge und Menschen bestätigt.

Auf die Erbauung der Götterburg und die Schilderung der Zeit des sorglosen Lebens der Götter folgen in dem dichterischen Berichte einige eingeschobene Verse, die von der Erschaffung der Zwerge handeln:

Die Götter beratschlagen, wer als Zwergenfürst erschaffen werden soll, und zwar schaffen sie aus den in Fäulnis übergegangenen Gliedmassen Ymis zwei Zwergenfürsten. Da es keine weiblichen Zwerge gibt, pflanzt sich das Geschlecht der Zwerge nicht durch Zeugung fort, sondern die beiden Zwergenfürsten machen mit der den Zwergen eigenen Kunstfertigkeit aus der Erde menschenähnliche Gebilde d. h. die anderen Zwerge. Ihrem Ursprunge gemäß sind es nicht die Elbe überhaupt, nicht die Wasser- oder Luftelbe, sondern vornehmlich die in Erde, Fels und Gestein hausenden Wichte. Ein Teil von ihnen zieht von den steinigen Hochplateaus durch schuttbedeckte Ebenen nach den niedriger gelegenen sandigen Feldern (Vǫl. 9–16).

Dichterischen oder spekulativen Wert wird niemand der Erschaffung der Zwerge beilegen, sie ist nur eine weitere, gelehrte Zutat zu der Aufteilung des Urriesen Ymi. Noch viel gröber aber ist die prosaische Darstellung:

Die Götter setzten sich auf ihre Sitze und begannen ihres Amtes zu walten. Sie erinnerten sich daran, wie die Zwerge im Erdboden tief unter der Oberfläche entstanden waren, wie Maden im Fleisch. Sie hatten nämlich zuerst sich gebildet und Leben gewonnen in Ymis Fleisch und waren bis dahin Maden. Nach der Bestimmung der Götter erhielten sie aber jetzt menschlichen Verstand und menschliche Gestalt; doch lebten sie wie vorher in der Erde und im Gestein (Gg. 14).

Durchaus abzulehnen ist die Ansicht, daß die beiden



Zwergenfürsten in der Erde eine vorläufige Menschenschöpfung vorgenommen und zwei Baumwesen geschaffen hätten, die erst die höchsten Götter beseelt hätten. Fast überall tritt die Anschauung auf, daß den Göttern auch der Ursprung der Menschheit zu verdanken ist. Von Heimdall stammen die Menschen und ihre Stände ab. Derselbe Dichter aber, der das ganze Zwergengeschlecht von zwei Ahnherren ableitet, erzählt auch, daß die Götter nur zwei Menschen erschufen:

Drei mächtige und liebevolle Götter, Odin, Höni und Lodur fanden am Lande, wenig vermögend, Ask und Embla bestimmungslos; denn sie waren noch keine Menschen. Sie hatten nicht Atem, sie hatten nicht Seele, nicht Wärme, Gebärde noch blühende Farbe. Der Windgott gab ihnen den Atem, die Grundbedingung des physischen Lebens, Höni die Seele, die Grundbedingung des geistigen Lebens. Aber lebenswert wird erst das Dasein, wenn der Mensch fühlt, wie die Wärme der Gesundheit seine Glieder durchströmt, wenn er sich nach Gutdünken frei bewegen kann, und wenn blühende Farbe seine Wangen rötet, und diese Gaben spendet Lodur, der freundliche Gott der sommerlichen Wärme (Vǫl. 17. 18)

Die prosaische Umschreibung lautet:

Als Bors Söhne, Odin, Wili und We, am Meeresstrande wandelten, fanden sie zwei Bäume und schufen aus ihnen Menschen: der erste gab ihnen die Seele, der zweite das Leben, der dritte Gehör und Gesicht. Sie gaben ihnen auch Kleider und Namen, und es hieß der Mann Ask und die Frau Embla. Von ihnen stammt das Menschengeschlecht, dem unter Midgard die Wohnstätte eingeräumt ward (Gg. 9).

Ein altnorwegischer Sinnspruch, der wirksamer denselben Gedanken ausdrückt wie das deutsche Sprichwort „Kleider machen Leute" lautet: „Meine Kleider gab ich auf der Heide draußen zweien Baummännern. Sie dünkten sich Helden, als sie Gewande hatten; der Schmähung ausgesetzt ist der nackende Mann" (Hǫv. 49).

Durch die Verschmelzung von Mensch und Baum in der Phantasie, die magische Wechselwirkung zwischen beiden, ist in dem angeführten Epigramm aus dem Baum ein freibewegliches, koboldartiges Wesen geworden. Von hilfreichen Zwergen, Hausgeistern und Kobolden kommt vielfach die Sage vor, daß man zum Lohn ihrer Dienste und aus Mitleid mit ihrer Nacktheit ihnen Kleider schenkt; sobald sie

das sehen, dünken sie sich zu vornehm, zu arbeiten und verschwinden. Diese nordischen Baummänner sind also aus der Baumseele hervorgegangen. So wird auch der Mythus die Urahnen des Menschengeschlechtes nicht aus toten Hölzern, starren Holzpfählen, sondern aus lebendigen, aus der Erde aufsprießenden Bäumen haben hervorgehen lassen. Aber dieses Stückchen Volksweisheit ist im Munde der Dichter mehrfach umgewandelt und umgestaltet. Um die freie Beweglichkeit des Menschen zu begründen, wird die Begabung der noch Leb- und Schicksalslosen mit Atem, Seele und Wärme auf die gütigen Götter zurückgeführt. Sind also nach dem uralten, weitverbreiteten Glauben, daß der Mensch einem Baume gleiche, und daß Menschen aus Bäumen entstanden seien, Ask und Embla aus Bäumen belebt worden, so muß dieser gleichartige Ursprung auch in den Namen anschaulich werden, und wie der des Mannes von der Esche (askr; vielleicht der Weltesche?) genommen ist, so wird auch die Frau nach einem Baume benannt sein, Elmja (? Fem. zu almr Ulmbaum), woraus später Emla — Embla, „die Arbeitsame" geworden ist. Aus dem Liede allein kann die Entstehung der Menschen aus Bäumen nicht geschlossen werden; man hat daher angenommen, daß Ask und Embla eigentlich Hofnamen sind. Aber dann wird die prosaische Umschreibung unverständlich. Ihre Umformung, daß die Menschen aus toten Bäumen entstanden sind, die die Götter am Meeresstrande fanden, ist wohl durch eine charakteristische Erscheinung der isl. Küste erfolgt, die Anschwemmung des Treibholzes.

Die Einrichtung der Welt.

Die Inder, Perser, Griechen und Germanen kennen die Dreiteilung der Welt. Die von den Menschen bewohnte Erde Midgard ist nach urgermanischer Vorstellung in der Mitte der Welt gelegen. Die Nordleute dachten sich die Erde kreisrund, rings umflossen vom tiefen Meere, das sich wie eine ungeheure Schlange um sie wand (Gg. 28). Wald war den Germanen die natürliche Grenze und Umgebung

ihrer Niederlassungen und Gebiete, darum war auch der Rand der Erdscheibe von einem gewaltigen, furchtbaren Waldgürtel umsäumt. Auf der Fahrt zu Utgarda-Loki kommt Thor mit Loki und Thjalfi, nachdem er das Meer durchschwommen hat, zu einem großen Walde; es ist nicht ganz klar, ob man sich diesen „Eisenwald" (deutsch = Iserlohn) hier bei Riesen oder diesseits am Rande Midgards zu denken hat. Die Nordleute kannten alle vier Himmelsrichtungen, sie selbst glaubten im äußersten Westen zu wohnen; denn vor 787 wurde die ihnen bekannte Welt hier durch das unfahrbare Meer begrenzt. Darum liegen alle mythischen Orte der ältesten Zeit im Norden und Osten, einzelne im Süden von den Menschen (d. h. den Nordgermanen), aber keine Tat der Götter wird nach dem Westen verlegt.

Über der Erde wölbt sich der Himmel. Das ist die zweite Welt, das Reich der Götter, Asgard. Wie bei den Alt- und Angelsachen das Himmelreich als die grüne Gottesaue bezeichnet wird, die Himmelsaue, die grünen Wohnsitze, so werden auch im Norden die grünen Heime der Götter erwähnt (Hkr. 13). Westlich von der Himmelsbrücke Bifröst liegt Walhall (H. H. II_{48}) und das Reich der Wanen (Lok. 34); nach Osten unternimmt Thor seine Riesenfahrten. Die Eliwagar trennen die Götter von den Riesen. Einen vollen Tag gebraucht Thor in scharfer Fahrt, bis er von Asgard mit seinen Böcken dahin gelangt (Hym. 7). Über feuchtes Gestein sprengt Skirni von Asgard aus ins Riesenland (Skírn. 10). Zwischen Himmel und Erde schlugen die Götter die Brücke Bifröst (der schwankende Weg? der Weg mit den vielen Farben? den Regenbogen). Jeder der Götter hat in Asgard sein Gehöft und seine Halle. Einige von diesen zwölf Wohnstätten weisen noch auf den weiten glänzenden Himmel zurück (Bilskirni, Breidablik, Glitni), aber die meisten schildern in freier Poesie die äußere Pracht und Herrlichkeit der Götterburgen. Bezeichnend ist, daß viele von diesen Wohnungen mit den Namen ihrer Besitzer alliterieren.

Die dritte Welt war unterhalb der Erde gedacht, die

Totenwelt (Niflheim oder Niflhel). Nicht nur verstorbene Menschen, sondern auch Götter (Baldr, Nanna, Höd, Loki [Lok. 63]), Riesen (Gg. 42; Fáfn. 21), Elben und Zwerge kommen in die Hölle. Das Leben in ihr ist nach dem Muster des irdischen eingerichtet. Ja, ein Dichter konnte sich wohl die Einrichtung der Unterwelt als genau der Oberwelt entsprechend mit den vier Weltgegenden vorstellen (Vǫl. 36—38; Gg. 52).

Von Osten nach Westen rauscht der Fluß Slid „die Fürchterliche"; der Norden ist ebenso unwirtlich wie der oberirdische; nordwärts von der Slid erhebt sich der Sa l für das Geschlecht der Zwerge, und in der Mitte zwischen dem Zwergensaal im Norden und dem Riesensaal Okolni (Unkühlheim d. h. die heiße Region) im Süden liegt, niemals von der Sonne beschienen, der Saal der Hel. Der Riese Brimi, dessen Biersaal zur Aufnahme der toten Riesen dient, ist ein unterirdischer Surt, Nidafjöll (Finsterfelde), wo der goldene Saal für die Zwerge und Elben gerüstet ist, erscheint wie ein unterirdischer Niflheim, Okolni wie ein unterirdischer Muspellsheim.

Man stellte sich die Hölle als einen kalten, feuchten, neblichten Ort vor. Darauf weisen die Nähe der Totenwelt an der alten Frost- und Nebelwelt, sowie die zahlreichen aus dieser in jene strömenden Flüsse hin (Grímn. 27. 28; Gg. 4). Mit Schnee und Reif ist die riesische Seherin bedeckt, die Odin in der Unterwelt aus dem Todesschlafe wach singt. Reif bedeckt Helgis Haar, von Leichentau trieft Helgis Leib, der im Grabe geruht und ihm entritten ist. Wie die Braut von Korinth „gierig mit blassem Munde den dunkel blutgefärbten Wein schlürft", so labt sich der tote Helgi am edlen Weine, und nach derselben uralten Vorstellung ist auch dem Baldr in der Unterwelt der Metbecher bereitet.

Niederwärts und nordwärts, Niflhel zu, geht der Weg zur kalten Nebelhölle durch tiefe, dunkle Täler und feuchte Gebirge: neun Tage und Nächte reitet man, um vom Himmel dahin zu gelangen. Hin und wieder scheint auch der Glaube zu herrschen, daß der Sterbende mit einem schwarzen Rosse nach der Hel abgeholt werde (Guþr. hvǫt 19), und in den neueren dänischen Volkssagen spielt das dreibeinige, graue Totenpferd (Helhesten) noch eine bedeutsame Rolle: vor welchem Hause es stehen bleibt, und wo es hineinschaut, da



muß ein Mensch sterben. Gewöhnlich aber wird der Weg von den Verstorbenen zu Fuß zurückgelegt.

Der unterirdische Grenzfluß Slid ergießt sich von Osten durch giftige Täler und wälzt Schwerter und Messer in seinen schäumenden Strudeln. Diese Vorstellung entstammt norwegischer Naturanschauung. Auch wir reden noch von einem schneidigen Nordost, von grimmiger, schneidender, bitterer und selbst giftiger Kälte, und die Gifttäler sind gewiß auf die beißende Kälte zu beziehen. Auch Geirwimul „die von Speeren wimmelnde“ oder Gjöll „die Brausende“, wird der Fluß genannt (Grímn. 28; Gg. 49). Selbst Saxo kennt ihn (31).

König Hadding, nach dessen Besuche die Unterwelt auch „das Land Haddings“ heißt (Guþr II_{22}), gelangt durch eine Dunst- und Nebelschicht hindurch auf einem stark ausgetretenen Pfade an mehreren in Purpur gekleideten, vornehmen Männern vorüber, auf ein sonniges, selbst im Winter mit grünen Kräutern bestandenes Feld, dann an einen reißenden Fluß mit jähem Fall und bleigrauem Wasser, der Waffen aller Art in seiner reißenden Strömung dahinwälzt, über den aber eine Brücke geht. Als Hadding diese überschritten hat, sieht er zwei kämpfende Heere ihr altes Wesen fortsetzen (Einherjer); seinen weitern Weg sperrt eine hohe, schwer übersteigliche Mauer, die eine Art Paradies oder einen Ort neuen Lebens abscheidet (den Odáinsakr [Unsterblichkeitsfeld] oder Undornsakrar [die südöstlichen Gefilde]).

Nach jüngerer, romantisch aufgeputzter Sage muß man Kleider wählen, an denen kein Wasser haftet, wenn man diesen Grenzfluß durchreiten will. Denn das Wasser ist so kalt, daß sogleich der Fluß und der Tod eindringt, wenn etwas naß wird. Thorsteins Zehe wird durch den Sprung eines Pferdes mit dem eiskalten Wasser benetzt, und alsbald geht sie in Entzündung über. Schnell entschlossen schlägt er sich daher die Zehe ab (FMS III_{183}; S. 369). In der Briansschlacht 1014 wird ein Gefolgsmann des orkadischen Jarls, Hrafn des Roten, der schon zweimal wegen seiner Sünden in Rom gewesen ist, in einen Fluß gedrängt; schon glaubte er, die höllischen Qualen in der Tiefe zu sehen und wie die Teufel ihn zu sich reißen wollten, da rief er den heiligen Petrus an, gelobte eine dritte Romfahrt und kam glücklich hinüber (Nj. 148). Selbst die heutige jütische Sage weiß, daß man vom Grabe auf einem grünen Wege durch die Tiefe zu einem großen Wasser gelangt, über das viele weiße Vögel fliegen, die Seelen der ungetauften Kinder.

Nach dem norw. Volksliede Draumakvaedi hängt die Gjallarbrücke so hoch in der Luft, daß man auf ihr schwindlig wird; in der Nähe liegen Sümpfe, in denen die Bösen versinken: dän. Volksglaube kennt sie als

Helsümpfe. Von den Nordländern sind diese Vorstellungen nach Nansen auch zu den Eskimos gekommen.

Über den Fluß führt eine Brücke. Hier sitzt als Hüterin die Riesin Modgud; nordwärts von ihr führt der Weg zur hochumgitterten Burg der Hel. Über die goldbelegte Brücke gehen oder reiten die Seelen, aber so leise, daß das Getrappel von 500 Rossen der Abgeschiedenen nicht lauter tönt, als der Ritt eines einzigen lebenden Mannes (Gg. 49). Zu der weiten Wanderung, oder auch, um den eiskalten Strom mit seinen winterlichen Eisschneiden und -Spitzen durchwaten zu können, bedurfte man guter und festgebundener Schuhe.

Am Eingange zu Hels Reich lauert in der „Felshöhle" Gnipahellir der Höllenhund Garm. Weil Garm wie ein treuer, wachsamer Hofhund in die Unterwelt allein die ihr Verfallenen und Angehörigen eingehen und keinen wieder herausläßt, heißt er der beste der Hunde (Grímn. 44). Es ist vielleicht derselbe Hund, der mit blutiger Brust Odin auf dem Wege zum Hause der Hel entgegenkommt. Beim Weltuntergange werden sich Ty und Garm gegenseitig töten. Daß der Name des Hundes aus Cerberus entstanden sei, ist unwahrscheinlich; viel natürlicher ist, ihn als den „Brüller" (norweg. garma) oder den „Grimmigen" zu erklären (= gramr). Neben dem Hofhunde darf der Haushahn nicht fehlen. Aber während der Hahn bei den Göttern einen goldenen Kamm trägt (Gullinkambi), ist das Gefieder des Höllenhahnes rußbraun. Wenn am jüngsten Tage die Hähne bei den Göttern und Riesen die Streiter zum letzten Kampfe wecken, dann kräht auch der Hahn in der Erde Tiefen und ruft die Leute der Hel wach (Vǫl. 43). Dänische Balladen haben den bezeichnenden Zug, daß sich nach dem Schrei des schwarzen Hahns die Tore des Himmels auftun. Ein Gitter oder eine Mauer endlich mit einer Pforte schließt die Totenwelt ab. Schwer erdröhnt die Pforte in ihren Angeln, wenn sie den Toten einläßt (Sól. 39; vgl. S. 435).

Hier erheben sich Hels hohe Säle (Gg. 34; Egils S. 45); zwei von ihnen werden mit Namen genannt Eljudni und der Saal, der auf Naströnd steht (Totenstrand; Vǫl. 38. 39).

Keine Sonne leuchtet hier, die Tür der schrecklichen Behausung ist dem unwirtlichen Norden zugekehrt, während die Tür des isl. Wohnhauses in der Regel gegen Westen geht. Statt des Flechtwerkes aus Rohr und Zweigen sind die Wände von Schlangenleibern umwunden; durch das Rauchloch im Dache, durch das sonst das Licht hineinfällt, strömt giftiger Regen. In der Nähe durchwaten meineidige Männer und Mordgesellen und solche, die anderer Ehefrauen verführten, wilde Ströme, oder der Drache Nidhögg und ein Wolf saugen die Leichen verstorbener Bösewichte aus und zerfleischen sie. Dieselbe harte Strafe ist für den bestimmt, der den andern aus Arglist belügt; auch er muß lange in einem Strafflusse waten; wer mit unwahren Worten den andern belügt, leidet übergroße Strafe dafür (Reg. 3, 4). Der von Sigurd erweckten Brynhild wird der Rat in den Mund gelegt: Halte die Eide, die deine Lippe gelobte; den Brecher des Schwurs trifft böses Geschick, man weicht wie dem Wolfe ihm aus (Sigrdr. 23).

Daß das Reich der Hel wie die christliche Hölle ein Strafort gewesen sei, darf unmöglich aus den angeführten Stellen geschlossen werden, sondern nur, daß die Bösewichte dort ein härteres Los erwarte. Auch findet die Scheidung zwischen guten und bösen Menschen ganz ohne Zutun des obersten Richters statt. Das Durchwaten schwerer Ströme ist ferner eine rein heidnische Höllenstrafe; ihm waren im wasserreichen Germanien überall, wo es keine Brücken oder Fähren gab, die Menschen ausgesetzt, und sie werden es sehr wohl als eine Höllenqual bei der schneidenden Kälte des Wassers empfunden haben. Mord und Meineid galten als die schwersten Verbrechen. Die Mordwölfe, die andere „um Geldes oder Gutes willen und mit wohlbedachtem Mute“ heimlich umbringen, bedrohte das öffentliche Recht allgemein mit den höchsten Strafen, das isl. setzte sogar einen großen Preis auf ihren Kopf. Unmittelbar hinter diesem Verbrechen, vor dem Diebstahle, steht der Meineid, sowohl der wissentlich falsche Schwur, wie der Bruch der beschworenen Treue. Aber gerade diese Verbrechen können nur selten mit vollen Beweisen zur Abbüßung oder vor menschliches Gericht zur Strafe gezogen werden. Ein Volksbewußtsein, das sonst so gründlich den Zurückfall der bösen Tat auf den Urheber wollte, kann ihn für diese schwersten Rechtsbrüche, selbst im Falle der Bußabfindung mit den Menschen, noch schwerer erwartet und die endliche Ahndung der Verbrechen über das

Leben hinaus noch im Jenseits angenommen haben. Ein Qualort für die bösesten der Übeltäter entspricht durchaus dem stark ausgebildeten Rechtssinne der Germanen; von einer besonderen Belohnung der Guten nach dem Tode ist bezeichnenderweise keine Rede.

Die Schilderung der Strafstätte bei Saxo stimmt in den Hauptzügen überein (289). Wilde Hunde liegen, den Zugang hütend, vor den Toren Wache. Das Haus ist gänzlich verwahrlost und mit ekelhaftem Dampf angefüllt, die Türen sind von langjährigem Rauche geschwärzt, die Wand mit Unflat überzogen, das Dach aus Spießen gefügt, der Estrich mit Schlangen bedeckt und mit allerlei Schmutz bespritzt.

Unter der zweiten Wurzel der Weltesche liegt das Reich der Riesen, Jötunheim (Grímn. 31). An den Küsten des die Erde umschlingenden Meeres wiesen die Götter den Riesen ihre Wohnsitze an (Gg. 8). Ihr Land ist voll gefährlichen Wassers, feuchter Felsen, finstrer Schluchten und Höhlen. Ein Fluß oder eine Mauer trennt es von den lieblichen Wiesen des Elbenreiches. Wie Heimdall bei den Göttern und Surt bei den Bewohnern der Feuerwelt Muspellsheim, so versieht Eggther („Schwertknecht") bei den Riesen das Amt des Wächters (Gg. 4; Vǫl. 42). Fröhlich die Harfe schlagend sitzt er auf einem Hügel unter dem schönen paradiesischen Haine „Vogelsang", und die Vögel auf den Bäumen umher stimmen bald mit ein; mit gezogenem Schwerte hütet der Grenzwart wie Eckewart im Nibelungenliede (1571) seiner Mark. Dahinter liegt das Reich der Unholdin, deren Hirte er ist. Wie Asgard ist auch das Riesenreich mit verschiedenen Wohnsitzen ausgestattet. Man dachte es sich im Norden oder Osten gelegen, jenseits der bewohnten Erde, und nannte es deshalb auch Utgard (Außenwelt).

Zur Zeit des Tacitus verlegte man ihr Reich nach Lappland und Finnland, und noch bei Saxo ist Egtherus ein Finne, oder nach jüngerer Vorstellung ein König von Biarmien, Permien am weißen Meere (165. 223). Seitdem man um 880 das Nordkap und Lappland umsegelt hatte und zu den Biarmiern gekommen war, wurde Jötunheim noch weiter nach Norden verlegt, über Norwegen hinaus, von diesem durch ein großes Meer getrennt. Schon um 1040 wird diese Vorstellung bei Adam Br. angedeutet:



ungeheure Einöden, sehr tiefer Schnee und Herden menschlicher Ungeheuer verwehren jenseits der Skritefinnen den Zutritt; hier hausen die Amazonen, die Hundsköpfe, die den Kopf auf der Brust tragen und ihre Worte mit Bellen kundgeben, die Cyklopen (Riesen) und Menschenfresser; einige Friesen sind in das „Chaos“ des nördlichen Eismeeres vorgedrungen und landen an einer felsigen Insel, wo sie mit Not Menschen von wunderbarer Größe, den Cyklopen, entrinnen (IV $_{19\ 25.\ 40}$). Mit den Amazonen ist ein Zweig der karelischen Finnen gemeint, der sich selbst Kainulaiset „Nieder- oder Flachländer“ nannte; die Germanen machten daraus Kvänir, und da germ. *qeno, *qeniz „Weib“ bedeutet, entstand daraus die Fabel von einem Weibervolke oder — Reiche (Tac. Germ. 44). Die bis auf das Gesicht tief in Pelze und Tierfelle eingehüllten Bewohner aber wurden zu den Schreckbildern hundsköpfiger Popanze und Blutsauger. Noch weiter entwickelt ist dieser Glaube bei Saxo (7): nördlich von Norwegen, durch ein großes, zwischenflutendes Meer getrennt, liegt ein unbekanntes Land, ohne menschliche Kultur, nur die Trolle hausen hier. Ungefähr gleichzeitig mit Saxo wird von einem Lande zwischen Biarmien und Grönland erzählt: Seefahrer, die von Island nach Norwegen zurück wollten, landeten hier und fanden Menschen von wunderbarer Größe; das Land war voll von Eis, und große Eisberge trieben von ihm in das Meer hinaus zu großer Gefahr für die Seeleute, die von Norwegen nach Grönland wollten (Monum. hist. norvag. 75. 79). Mythische Vorstellungen haben sich mit tatsächlichen Erscheinungen dieser Gegenden vermischt; um 1194 ward Spitzbergen entdeckt. Später hieß das Polarmeer zwischen Grönland und Biarmien Trollebotnar „Trollengründe“, und diese Bezeichnung verdrängte die andere „Ginnunga gap“ für das nördliche Eismeer (S. 569). Hierhin fährt Thorkillus (S. 369 ff.). Verwünschungen wie „jemand den Trollen übergeben“, „fahr' hin in der Trolle Gewalt“, „die Riesen sollen ihn haben“ sind gleichbedeutend mit „nach Utgard schicken“, „zu Odin fahren“, „nach Walhall weisen“, „der Ran überliefern“, „das Land der Götter aufsuchen“, „nach Undensakre (= Elben-Totenreich) gehen“, „in die Hölle, zu Tode schlagen, schicken, bringen“: sie alle bedeuten „töten und sterben“.

Während man ursprünglich nur drei Welten unterschieden hatte, schuf man wie für die Toten und Riesen, so auch für die Wanen, Elben und zwar Licht- und Dunkelelben und die Feuerwelt noch besondere Räume. Wer den Inbegriff aller Weisheit besitzt, der hat alle Welten durchwandert, die neun Welten bis zu Niflheims Tiefe, wie Wafthrudni sich vor Odin rühmt (Vafþr. 43). Ebenso rühmt sich der Zwerg Alwis, alle neun Welten durchmessen zu haben und von allen Wesen Bescheid zu wissen. Neun Welten und neun Weltbäume oder Stützen der Welt kennt

die Seherin, deren Gedächtnis zu den Ahnherrn der Riesen, also bis in die Urzeit reicht (Vǫl. 2). In den deutschen Quellen findet sich von diesen neun Welten der Nordgermanen nichts, nirgendwo werden sie im Norden aufgezählt, und die Versuche der neueren Forscher, sie zusammen zu stellen und systematisch zu verteilen, sind als verfehlt anzusehen. Aus den neun Engelchören oder neun Engelhimmeln sind sie aber nicht abzuleiten, sie sind aus den drei Welten von selbst durch Dreifachung hervorgegangen. Drei Himmel scheint der Volksglaube angenommen zu haben: Luft, Licht und Himmel (Gg. 17). Im weitblauen Himmel liegt Lichtelbenheim, schöner als die Sonne, nach deutscher Überlieferung Engelland, das Land der Engel, die in christlicher Zeit häufig aus den Elben oder Seelen des heidnischen Volksglaubens entstanden sind. Neun dichterische Bezeichnungen für den Himmel, ohne mythischen Gehalt, zählt spätere Skaldenweisheit auf (Sk. 56. 75). Jedes Viertel Islands zerfiel in drei Gerichtsbezirke, jeder Gerichtsbezirk in drei Tempelbezirke: jedes Landviertel besaß also neun Tempelbezirke. Dem in neun Heime geteilten Weltgebäude vergleicht sich, wie man mit Recht betont hat, vor allem entscheidend das in neun Fache zerlegte Menschenhaus der Friesen.

Der Weltenbaum.

Die Weltesche Yggdrasil ist kein kosmogonischer, sondern ein kosmologischer Begriff, sie ist nicht die Ursache der Welt, sondern ein Bild des fertigen Weltganzen. Das ganze Weltgebäude wird unter dem Bilde eines gewaltigen immergrünen Baumes vorgestellt, der vom Himmel bis in die Tiefen der Unterwelt reicht. Jede der neun Welten besitzt einen solchen Weltbaum, ein Gegenbild ihrer selbst (Vǫl. 2). Zu diesem Kerne wurden später allerlei spekulative Bezüge hinzu gedichtet und allegorisch ausgeschmückt. Aus heimischen mythischen und märchenhaften, vielleicht auch aus fremden und gelehrten Elementen schufen grüblerische Dichter endlich mit kühner Phantasie und kräftiger Eigenart das



großartige und allumfassende, die Einheit des gesamten Universums, wie es sich in Raum und Zeit darstellt, vergegenwärtigende Bild des Weltbaums Yggdrasil, der von der Wurzel bis zum Wipfel vom regsten Leben erfüllt ist, und mit dem das Geschick der Welt von Anfang an verknüpft ist.

Auf einem Grabsteine von Rök in Ostergötland findet sich eine altschwedische Runeninschrift, die in den Anfang des 10. Jahrh. gesetzt wird: „Feinde ringsum unter der Erde Haselbaum". Dazu stimmen die Worte des isl. Skalden Hallward Hareksblesi um 1030 „Kein Fürst ist Gott näher als du, König Knut von Dänemark, unter der Haselstange der Erde". Die Hasel wird also als Weltbaum bezeichnet an Stelle der gewohnten Esche.

Da die Esche im Norden einer der höchsten Bäume war, in Island sogar außer der Zwergbirke nur die Eberesche fortkam, wurde der heilige Weltbaum zu einer Esche. Ihre Früchte soll man ins Feuer werfen, wenn ein Weib in Wehen sich krümmt: dann werden Kindbetterinnen ihrer Bürde ledig; solche Macht hat für Menschen der Baum. Dieser realistische Zug setzt einen Brauch des täglichen Lebens voraus, nämlich den, mit den Früchten eines Baumes bei Entbindungen zu räuchern. Seine Zweige breitet der Weltenbaum über alle Lande, niemand kennt seine Wurzeln, kein Feuer noch Eisen schädigt ihn. Eine Esche weiß die Seherin stehen, die ist übergossen mit dem weißen Naß, wurzelt tief im Innern der Erde und heißt Yggdrasil. Daher kommt der Tau, der die Täler befeuchtet: immergrün steht der hohe Baum an der Quelle der Norne Urd, zwei Schwäne wiegen sich in ihrem Wasser. An der Wurzel des äthergewohnten Baumes liegt neben dem Nornenbrunnen oder auch an dessen Stelle ursprünglich Mimis Born, in den alles Naß auf Erden und unter dem Himmel zusammenfließt; jeden Tag begießt Mimi den Weltbaum, damit er auch ferner gedeihe und blühe: er heißt darum auch „Baum des Mimi". Schimmernde Weiße, Heiligkeit, Reinheit und reinigende Kraft schrieb man dem Wasser zu, mit dem die Esche übergossen ward. Das Volk meinte, daß alle Gegenstände, die in die Quelle kämen, so weiß würden wie die Haut, die inwendig in der Eierschale liegt. Wie die Germanen im Schatten laubreicher Bäume, an deren Fuße wohl oft eine heilige Quelle lag, wo die Opfer stattfanden, Gericht zu halten pflegten, so halten die Götter jeden Tag Thing und Gericht an der Weltesche. Wenn aber das Weltende hereinbricht, erbebt ihr Stamm und ächzt. Aber er geht nicht zu grunde, sondern grünt auch in der wiedergeborenen Welt noch weiter. In seinem Holze verbirgt sich das Menschenpaar, von dem die Geschlechter der neuen künftigen Welt abstammen (Vǫl. 2, 19, 47; Fjǫlsv. 13 ff.; Grímn. 25. 26. 29. 31 ff.; Vafþr. 45).

Aus dieser an sich einfachen und verständlichen Vorstellung schuf die erweiternde Spekulation ein Bild, das das

Leben in seiner Vergänglichkeit und moralischen Verderbtheit und die Zeit in ihren drei Stufen zu symbolisieren sucht, und an spekulativer Tiefe seines Gleichen nicht hat.

Drei Brunnen liegen bei den drei Wurzeln Yggdrasils, die in die drei Welten reichen: Urds Brunnen, wo die Nornen wohnen, Mimis Quelle und Hwergelmi, das rauschende Seebecken in Niflheim, aus dem die urweltlichen Wasserfluten entsprangen. Die dritte Wurzel benagt die Schlange Nidhögg (die grimmig beißende, schadengierig hauende). In diesem Bilde veranschaulichten sich die Nordleute die zerstörende und vernichtende Kraft, die auf die innersten Fibern des Natur- und Menschenlebens wirkt, und die durch das in die Welt eingedrungene Böse bedingt ist. Und um die unablässige Vernichtungsarbeit noch mehr hervorzuheben, wurde die eine Schlange später zu den vielen, die immer nagen werden an den Zweigen des Baumes, oder gar zu so vielen Schlangen, daß keine Zunge sie zählen kann. Die Weltesche ist damit zum Bilde des Weltlebens geworden, dessen Kraft von der moralischen Verderbnis untergraben wird.

Noch mehrere andere Tiere, die mit der Esche in Verbindung stehen, geben dieser Vorstellung eine größere Anschaulichkeit und einen reicheren Inhalt.

Im Wipfel der Esche wiegt sich ein Adler, wie im Norden die Adler gewöhnlich auf hohen Eschenzweigen sitzen. Ganz grotesk klingt der Bericht, daß zwischen den Augen des Adlers ein Habicht sitze: mit seinem scharfen Gesicht späht er wie Heimdall von dem hohen Sitze aus und unterrichtet den Adler von allen drohenden Gefahren. Ein Eichhörnchen aber, Ratatosk, läuft an der Esche auf und ab und trägt Nidhögg, dem Symbol des Bösen in der Welt, und dem vielwissenden Adler im Wipfel des Weltbaumes alle die gehässigen Worte zu, die beide übereinander äußern.

Yggdrasil duldet mehr Beschwer, als man weiß: während Nidhögg unten nagt, beißt der Hirsch oben, und an der Seite fault der Baum.

Dieser Zug wird sonst nicht weiter erwähnt, paßt auch nicht dazu, daß der Baum den Weltuntergang übersteht. Aber der Dichter hat auch hier das Zerstörungswerk, das sich in der verfaulenden Seite der Esche zeigt, mit der moralischen Verderbtheit in der Welt in Verbindung gebracht.



Ebenso wird dem Hirsche, der oben in ihren Zweigen weidet und die Sprossen der Esche abißt, die Bedeutung einer zerstörenden Macht beigelegt.

Aber wie aus der einen Schlange Nidhögg zahllose Schlangen geworden sind, so sind aus dem einen Hirsche vier geworden, die mit zurückgebogenem Halse an den Knospen des Baumes weiden, dessen Laubkrone sich über ihnen wölbt. Die Namen zweier der vier Hirsche (Tod und Betäubung) zeigen deutlich, daß sie nichts anderes wie allegorische Gestalten sind: der Tod nagt die frischen Knospen des Menschenlebens ab und vernichtet die zarten Schößlinge an dem als Pflanze gedachten Menschenleben. Aber demselben Mythenbilde wird auch noch eine andere Bedeutung beigelegt.

Ein Hirsch Eikthyrni, dessen dorniges Geweih sich wie eine Eiche verästet, steht auf dem Dache von Walhall und beißt die grünen Blätter vom Baume Lärad ab, in dessen Nähe die Götterhalle errichtet ist; von seinem Geweihe triefen alle Wasser. Lärad (Schutzspender) ist nur ein anderer Name für die Weltesche oder ihren Wipfel, der bei Walhall emporragt (S. 280); sie ist hier als ein Baum aufgefaßt, der in sich gleichsam alle Säfte, alle Feuchtigkeit aufnimmt; in das Seebecken Hwergelmi, dem einst der Urstoff entquoll, strömt auch das Wasser von dem Geweihe des Hirsches zurück. Von Lärads Laube zehrt auch die Ziege Heidrun; sie füllt die Gefäße mit klarem Met, nimmer versiegt dieses Naß. Der immerdar strömende Reichtum an Säften, den der Baum enthält, dient mittelbar den Bewohnern von Walhall als Getränk (Gg. 15. 16).

Wie wenn noch nicht genug Tiere an der Esche beschäftigt sind, heißt es endlich, daß in dem Baum ein Hahn sitzt, luftglänzend, ganz strahlend von Golde (Fjǫlsv. 17. 18). Ängstlich fürchtet Surt die Wachsamkeit des im Wetterglanze auf Mimis Baume stehenden Hahnes: denn wenn dieser das Nahen der götterfeindlichen Mächte zu früh gewahrt, ist ihr Angriff vereitelt. Auf dem schwedischen Johannisbaume, auf dem saterländischen Schicksals- oder Lebensbaume, den der Bräutigam erhält, wenn er das elterliche Haus verläßt, als Wahrzeichen, daß der aus dem heimatlichen Boden verpflanzte Baum auch künftig grünen, wachsen und Früchte bringen könne, sitzen Hähne, ein leicht verständliches Symbol der Zeugungsfülle. Auch der Hahn des

Weltenbaumes entstammt diesem Brauche und ist erst später zum Wächter umgedeutet.

Dieser mythische ewiggrüne Weltbaum hat seine irdischen Abbilder im Kultus.

In der Mitte des 15. Jahrh. stand auf Gotland eine Esche, die Sommer und Winter grünte, an der Stelle eines großen Heiligtums. Bis in die neueste Zeit stand in Småland fast bei jedem Hofe ein heiliger Baum, eine Linde, Esche oder Ulme, der Vård-träd (Schutzbaum). Solche Bäume durften nicht beschädigt werden, ja es durfte nicht einmal Laub von ihnen gepflückt werden. Der Beschreibung des heidnischen Tempels in Uppsala durch Adam von Bremen sind folgende Worte aus einer Mitteilung des Dänenkönigs Swen Estrithson oder seiner Hofleute hinzugefügt (IV_{26}):

Nahe bei diesem Tempel ist ein Riesenbaum,	Auch Lärad steht hart an der Halle (Walhall) (Grimn. 25. 26). Yggdrasil, der hohe, heilige Baum (Vǫl. 19), der Eschen höchste (Vǫl. 47). Die Esche ist der größte und beste aller Bäume (Gg. 15).
der seine Zweige weithin ausbreitet	Mit breiten Ästen überwölbt Mimis Baum die weite Welt (Fjǫlsv. 13), seine Zweige erstrecken sich über alle Welt und ragen über den Himmel empor (Gg. 15).
und im Winter wie im Sommer immer grün ist.	Immergrün steht er an der Urd-Quelle (Vǫl. 18).
Welcher Art der Baum ist, weiß niemand.	Kein Mensch weiß es, aus welchen Wurzeln er wuchs (Fjǫlsv. 14) [Vielleicht hat der Scholiast seine Quelle hier mißverstanden].
Dort ist auch eine Quelle, wo die Heiden Opfer anzustellen und einen Menschen lebendig zu versenken pflegen. Wenn er in der Tiefe ganz verschwindet, so ist der Wunsch des Volkes bestätigt. Die heilige Quelle und Baum liegen nah beieinander.	Yggdrasil steht immer grün über dem Schicksalsbrunnen; vgl. auch Mimis Brunnen und Hwergelmi (Vǫl. 18).

Jeder einzelne Ausdruck in Adams Berichte kommt in gewissem Maße auch dem Weltbaume zu, und die Wichtigkeit dieses Scholions für die Erklärung des Weltbaumes kann nicht hoch genug geschätzt werden.



Der Yggdrasilmythus hat verschiedenen Anschauungskreisen entstammende Elemente, gleichsam lose ineinander gefügt, in sich aufgenommen. Die Vorstellung des Weltalls als eines mächtigen Baumes kann von einem Wolkengebilde ausgegangen sein, dessen Zweige den ganzen Himmel überdecken, oder von dem Sonnenlichte mit seinen Strahlen, wie es sich mit der Morgenröte in den Wolken zu verzweigen beginnt: die Quelle ist der Wolkenbrunnen, der Wolkenhimmel mit seinem befruchtenden, lebengebenden Tau, dem Regen, und mit dem goldenen Auge darin, der goldenen Sonne.

Daß solche Naturerscheinungen am Himmel oder in der Luft von der Volksphantasie unter dem Bilde eines Baumes zur Veranschaulichung gebracht werden können, wird allgemein zugestanden. In Norddeutschland werden leichte Wolkenbildungen, Windstreifen, vom Landvolke Wetterbaum genannt; sturmdrohendes Wettergewölk heißt Windwurzel. Ungekünstelte mythische Auffassung der Strahlen der Sonne als einer Pflanze, deren Zweige sich zwischen Himmel und Erde ausdehnen, liegt in einem lettischen Liede: „Am Meeresstrande ist eine schöne Rose gepflanzt. Sie wächst zum Himmel empor, ihre Zweige reichen in die Wolken hinauf, und auf den Stengeln der Rose steigt der Mensch zum Himmel empor“.

Wie neben dem Tempel in Uppsala der Riesenbaum, neben Walhall Lärad, so stand in nächster Nähe bei dem Familienhause der Vårdträd, der Baum, der die Fürsorge ausübt oder vielmehr, der die Fürsorge persönlich ist (vårda warten, bewachen, hüten; 121, 589). Wie man von der Frucht des Mimisbaumes ins Feuer werfen soll, um Frauen von Kindsnöten zu lösen, so schlingen Schwangere die Arme um den Vårdträd, um leichte Entbindung zu erlangen (S.), und der Holunderbaum neben dem Hause hilft den Kreißenden (D.). Der Einzelne, die Familie, die Dorfschaft suchte in einem Baume ein Gegenbild und Symbol des eigenen Lebens, ihren Schutzgeist. Der Uppsala-Baum wird der Vårdträd des schwedischen Volkes gewesen sein. Wenn jede Gemeinschaft einen (wirklichen) Schutzbaum hat, dessen Leben mit dem

Geschicke der Gemeinschaft verknüpft ist, so muß auch Walhall mit einem eigenen himmlischen Vårdträd ausgestattet sein, der, wie neben dem Privathause, so auch neben dem Götterhause stand. Als sich die philosophische Betrachtung über die Grenze von Familie und Stamm erhob und das ganze Menschengeschlecht in Betrachtung nahm, als sich die Vorstellung der Welt bildete als einer Gemeinschaft, die alle Wesen, menschliche, göttliche und geisterhafte umfaßte, mußte auch diese Gemeinschaft mit ihrem Schutzbaume versehen und dessen Leben mit dem Schicksale der Welt verknüpft werden. Dem Weltbaum in seiner ältesten Gestalt liegt demnach nichts anderes wie eine ins Große malende Anwendung der Vorstellung vom Vårdträd auf das allgemeine Menschenheim zu grunde. Mit dem Weltbaume ward das Geschick der Welt von Anfang an verknüpft, der Genius des Baumes oder die in oder unter ihm wohnenden Genien waren zugleich schützende und schicksalbestimmende Mächte der Menschheit, in fortgeschrittener Zeit der Schicksalsgöttinnen und der Götter überhaupt. Der menschliche Schutzbaum ist also das ursprüngliche und einfache Urbild des Weltbaumes und konnte um so leichter zu seiner himmlischen Höhe erhoben werden, als man in der Urzeit einen wunderbaren Baum kannte, der in einer mythischen Betrachtung von Erscheinungen des Himmels seinen Ursprung hatte. Sein alter, allgemeiner Name war wohl Meßbaum, Baum der abgemessenen, wohleingerichteten Welt (mjǫtviđr.).

Besondere Bezeichnungen des Weltbaumes waren später „Mimis Baum“ und „Esche Yggdrasils“. Der erste Name ist ohne weiteres verständlich: der Baum, unter dem Mimi wohnt, oder den Mimi begießt. Schwieriger ist die Erklärung von Yggdrasil. Sicher bedeutet Yggdrasil nicht das von Odin gerittene Roß d. h. Odins Galgen, und ebenso wenig ist der Galgenbaum, an dem Odin sich selbst opferte, deshalb zu einem Sinnbilde der Welt geworden (S. 309). Viel wahrscheinlicher ist die Erklärung „Esche des Pferdes des Ygg“; Ygg „der Schrecker“ ist Odin, sein Roß ist



Sleipni, Esche Yggdrasils also Esche des Wind- oder Wolkenrosses Sleipni: zwischen den Ästen des Wind- und Wolkenbaumes trabt das Roß des Wind- und Wolkengottes und weidet in den luftigen Ästen. Mehr noch als diese ausschließlich naturmythische Deutung wird eine solche befriedigen, die auch wirklichen Verhältnissen des irdischen Lebens neben volkstümlich mythischer Anschauung gerecht wird. Yggdrasil kann auch schreckliches Pferd oder Schreckenspferd meinen, d. h. den Galgen, an dem man Odins Opfer reiten ließ. Zwar gibt es keine bestimmte Angabe dafür, daß Odins Opfer an dem Vårdträd aufgehängt wurden, aber die Vorstellung an sich ist keineswegs unwahrscheinlich. Adam sagt in seinem Berichte über den Baum von Uppsala: „Die Opfer werden in dem Haine aufgehängt, der zunächst am Tempel liegt. Dieser Hain ist nämlich den Heiden so heilig, daß jeder einzelne Baum durch den Tod oder die Verwesung der geopferten Menschen für heilig erachtet wird". Der Riesenbaum, der Schutzbaum der schwedischen Nation, wird doch aller Wahrscheinlichkeit nach in diesem Haine gestanden haben, und der irdische Vårdträd kann sehr wohl Yggdrasil „Schreckensroß" genannt sein. So erklärt sich die Erhöhung des irdischen Schutz- und Opferbaumes zu seinem himmlischen Abbilde ganz natürlich, zumal wenn das natursymbolische Bild des Wind-, Wolken- oder Sonnenbaumes mit hinein gespielt hat.

Die unermeßliche Höhe des Weltenbaumes, sein immergrünes Laub, sein Standort über einem Wasser, die Spende des irdischen Taues und überhaupt aller Gewässer, seine Benutzung als Gerichtsstätte lassen sich also durchaus aus einheimischen Vorstellungen erklären. Es war ferner nur eine natürliche, schöne und sinnreiche Annahme, daß die übermenschlichen Frauen, die das Schicksal aller Wesen bestimmten, ihren Wohnsitz an der Yggdrasilsesche hätten, und daß sie aus der Quelle an deren Fuß über sie Wasser gossen, das sie frisch erhielt.

Andererseits ist nicht ausgeschlossen, daß bei dem mythischen Weltenbaume Säfte aus fremden Quellen sich mit

denen vereinigt haben, die aus dem heimischen Boden aufstiegen: erst diese Vereinigung hat die volle Entwicklung des Baumes ermöglicht, wie er von den Dichtern, nicht von dem gesamten Volke, geschildert wird. Daß freilich der Baum überhaupt mit Tieren und zwar dem Norden bekannten, wie Adler, Habicht und Hirsch bevölkert wurde, wäre an sich verständlich. Beachtenswert ist vielleicht ein ungarisches Märchen, in dem 77 Krähen auf dem Wipfel einer Eiche hocken, an deren unterem Ende 77 Wasserratten nagen.



Fig. 18.

Der faulende Baum ist dem verdorrenden Baume der Erkenntnis nachgebildet, der nach der Legende ohne Rinde und Blätter nach dem Sündenfalle steht. In England, besonders in Northumberland, fanden die heidnischen Nordleute hohe prächtige Kreuze (Denkmäler mit Kreuzen oder in Kreuzform) mit bildlichen Darstellungen. An der Seite des Kreuzes hinauf, an dem der weiße Christ hing, sahen sie die Zweige eines Baumes geschlungen, auf dem zuoberst Eichhörnchen, darunter Vögel (wie Adler aussehend) und Drachen saßen und von den Früchten des Baumes fraßen. Einzelne Züge von dem hier mit leiblichen Augen Gesehenen übertrugen sie auf das einheimische Bild von dem himmelanstrebenden Baume. Der Pfeiler von Bewcastle und das Ruthwellkreuz sind bereits früher besprochen (S. 26), und die Möglichkeit christlichen Einflusses auf heidnische Vorstellungen ist eingeräumt worden. Umgekehrt hat sich die christliche Kunst auf dem Grabstein in St. Pierre, Monmouth Shire heidnischer Motive bemächtigt (Abbildung 18).

Von dem Schafte des Kreuzes geht ein in drei Blättern endigender Zweig nach jeder Seite aus. Den Kreuzesstamm faßt eine Hand gerade unter dem Kreuze. Auf der linken Seite des Stammes sieht man unter dem Zweige ein langgestrecktes Tier mit langem Schweif und aufrechtstehenden Ohren, dessen Maul gegen den Zweig gerichtet ist, wohl ein Eichhörnchen. Darunter sind zwei Vögel, der eine unter dem andern, rechts befindet sich ein Adler, der wie die beiden andern den Schnabel vom Stamme weg richtet. Darunter umfaßt ein Drache, den Kopf nach unten, mit seinen Kinnladen das unterste Ende des Stammes, um die Wurzel durchzubeißen. Wir finden also den Drachen, den Adler, den Habicht und das Eichhorn, außerdem noch einen dritten Vogel, jedenfalls dieselben Tiere, die in der späten isländischen Dichtung auf Yggdrasil erwähnt werden; es fehlen der Hirsch und die Ziege.

Nicht unbedingt nötig ist die Annahme, daß die Vorstellung von Nidhögg, der an Yggdrasils Wurzel nagt, durch das Christentum hervorgerufen sei, durch die Schlange, die an der Wurzel des Baumes der Erkenntnis oder am unteren Ende des Kreuzes nagt (S. 59). Auch das Märchen erzählt von einem herrlichen Baume, der verdorrte, weil an seiner Wurzel eine Maus nagte, und von einer Quelle, die versiegte, weil eine Kröte — ursprünglich wohl eine Schlange — unter einem Steine im Brunnen lag (K. H. M. Nr. 29; über die Ziege Heidrun und den Hirsch vgl. S. 280).

Untergang und Erneuerung der Welt.

Man hat gewiß mit Recht angenommen, daß der Glaube an den künftigen Weltuntergang durch Feuer seine Ausbreitung über die germ. Welt nur in der Form einer Verkündigung und Prophezeiung gefunden hat. Dieses letzte Schicksal der Götter, ihren Untergang und damit das Weltende bezeichneten die Nordleute als die Ragnarök (Nom. pl. das Göttergeschick, Götterende), späteres Mißverständnis sagte dafür irrtümlich Ragnarökkr (Nom. sg. die Götterdämmerung), d. h. die nächtliche Dämmerung, die über die Götter hereinbricht. Den bevorstehenden Untergang der alten Götterwelt, wie er im tieferen religiösen Glauben von früher her ausgebildet oder doch vorbereitet war, schildert von allen Eddaliedern (Vafþ. 17, 44—53, 54—55, 39; Grímn.

17, 23; Lok. 39, 41, 42, 44; Baldrs dr. 14; Fjǫlsv. 14; Sigrdr. 19; Fáfn. 14/5) und Skaldenliedern (Em, Hkm, Snt 24, 25; vgl. Saxo 262; s. o. S. 297) am ergreifendsten das Gedicht „der Seherin Weissagung" (Vǫluspá). Bei aller Bewunderung der meisterhaften Gruppierung und der dramatischen Steigerung des Stoffes, der tiefsinnigen Verknüpfung der einzelnen Begebenheiten, der sittlichen Hoheit der Auschauung und der erschütternden Sehnsucht nach Frieden darf man nicht übersehen, daß es die erhabenen Gedanken eines einzelnen, gottbegnadeten Dichters sind, nicht die des gesamten Volkes. Blutenden Herzens sieht er den Verfall der alten Götterherrlichkeit und den unwiderstehlichen Siegeseinzug der neuen Lehre. Da will er noch einmal den alten heiligen Glauben rein und unverfälscht den Zeitgenossen vorführen, zusammenfassen und erklären, was er an tiefen und erhabenen Gedanken enthält; er will den Bekehrern zeigen, daß der heidnische Glaube keinen Vergleich mit dem eindringenden fremden zu scheuen braucht: einen jüngsten Tag, eine Wiedergeburt, eine Auferstehung von den Toten lehrt auch seine Religion — wozu also das bewährte Alte aufgeben?

Mit dem Erscheinen der Nornen ist das Schicksal und dadurch das Unheil in die Welt gekommen. Nicht nur die Menschen sind ihm unterworfen, sondern auch die Götter; sie haben mannigfache Einbußen erfahren und Konflikte heraufbeschworen, die ihnen verhängnisvoll werden sollen. Das Auftreten der Nornen vor der Tötung der Hexe Gullweig und dem Wanenkriege deutet Mord und Unheil an, wie das der streitgerüsteten Walküren. Das goldene Zeitalter ist vergangen, der erste Totschlag ist verübt, der erste Krieg entbrannt, und seine Folge ist der erste Eidbruch, begangen an dem riesischen Baumeister. Beim Weltende rächt sich das an dem Riesen verübte Unrecht, denn dann stehen die Riesen in den Reihen der Gegner der Götter. Der Weltenbaum ist von feindlichen Gewalten gefährdet. Verhängnisvoll wird den Göttern auch der Handel, den Odin mit Mimi geschlossen hat, die Verpfändung seines Auges. Verhängnisvoll für Frey ist der Verlust seines goldenen Schwertes und für Ty die Preisgabe der rechten Hand. Aber die verhängnisvollste Einbuße für die Götter ist der Tod Baldrs. Mit der Fesselung Lokis haben sich die Götter einen neuen grimmigen Feind gemacht: mit den Hel-Dämonen wird Loki am jüngsten Tage gegen die Götter heranziehen — so weist auch dieser Konflikt auf das Weltende hin. Da trifft der Göttervater seine Gegenmaßregeln: er macht den Fenriswolf, die Midgardsschlange und die Hel unschädlich,



er nimmt tapfere Helden nach ihrem Tode bei sich in Walhall auf, er sucht Weisheit und Wissen zu erwerben, selbst unter den größten Gefahren und Opfern. Abwehren kann er das Verhängnis nicht, aber aufhalten: in Bereitschaft sein ist Alles.

So bringt der Dichter die Schicksale der Götter aus der Vergangenheit in geschichtlichen Zusammenhang. Baldrs Tod und Lokis Fesselung freilich reichen bereits in die Gegenwart hinein und gehören zu den Vorzeichen des bevorstehenden Weltunterganges.

Die Wölfe werden geboren, von denen einer das Himmelslicht verfolgt und den Sitz der Götter mit Blut rötet; Sonnenfinsternisse treten ein, und alle Wetter werden übelgesinnt. Die Götter und ihre Gegner sind ängstlich auf der Hut. Wo das Reich der Riesen den Wohnsitz der Menschen berührt, hält der Grenzwart Eggther Ausschau nach Süden zu den Menschen und nach oben zu den Göttern. An der Grenze von Muspellsheim, dem Lande der Feuerriesen, sitzt Surt, das glühende Schwert in der Hand. An dem Höllenflusse hält der furchtbare Hund Garm die Wache, um die von ihm Behüteten zur Abwehr aufzurufen. Bei den Göttern aber ist Heimdall der Wächter und sitzt am Rande des Himmels, und wenn er auch weniger Schlaf bedarf als ein Vogel und Tag und Nacht gleich gut sieht, so wird sich doch Loki seines Schwertes bemächtigen oder einen Waffentausch mit ihm bewirken, und wenn er auch das Gras und die Wolle auf den Schafen wachsen hört, so wird er doch erst ins Horn stoßen, wenn das Riesenland bereits im vollen Aufruhr ist. Ein weiteres und immer drohenderes Vorzeichen ist das Krähen der Hähne in den drei Reichen, der Riesen, Götter und der Hel: über dem riesischen Wächter, der sich übermütig ein Lied zur Harfe singt, läßt der schönrote Hahn seinen gellenden Ruf erschallen; ob den Göttern kräht Gullinkambi, die Helden in Heervaters Halle zu wecken; in den Räumen der Hel kräht der Hahn mit rußbraunem Gefieder. Zum erstenmal ertönt das laute Bellen des Höllenhundes Garm: es ist die letzte, eindringlichste, schauerliche Mahnung zur Wachsamkeit. Wehe, wenn der Fenriswolf die Fesseln zerreißt, mit denen ihn die Götter gebunden haben!

Wohl mag der Dichter aus der zeitgenössischen Geschichte die traurige Gewißheit entnehmen, daß die Schrecken des Weltendes nicht mehr fern sind, daß er vor der Katastrophe steht. Die Söhne König Haralds des Haarschönen kämpfen um die Macht, Eirik Blutaxt hat mehrere (fünf oder sechs) von seinen eigenen Brüdern aus dem Wege geräumt, teils im Kampfe, teils auf andere Weise; den Brudermörder nennt darum das entrüstete Volk „Blutaxt“ (S. 5).

Unauslöschlichen Eindruck mußten diese blutigen Bruderfehden gerade der Königsfamilie auf die Zeitgenossen machen. Voll Schmerz und Zorn ruft der Dichter aus:

Brüder befehden sich und fällen einander, die Bande der Sippe achten Schwesterkinder nicht mehr. Zucht und Sitte verfallen, der Weltuntergang muß nahe sein. Arg ist es in der Welt, viel Ehebruch gibt es; nicht einer der Menschen wird den andern noch schonen. Noch im 12. Jahrh. wird der Eintritt des Weltuntergangs an die Auflösung der ersten Grundlagen der sittlichen Welt angeknüpft: sehr schlimm geht es in der Welt zu; der Sohn kennt seinen Vater nicht, und so machen die Söhne ihre Väter zu Hahnrein: die Menschen kennen ihre Verwandten nicht [Merlinus spa]. Denn die sittliche Ordnung des öffentlichen wie des besonderen Lebens der Einzelnen ruhte bei den Germanen ganz und gar auf dem Grunde der Familie. Wenn die Familie zerrüttet ist, fehlt auch dem öffentlichen Leben aller Halt: jeder spricht und tut, was er will, keiner schont des andern. Hart, gewaltsam, wild und schrecklich ist die Zeit; Schwertzeit, Beilzeit heißt sie darum. Der sittlichen Verwilderung entspricht die Verwilderung der Natur. Ein Schneesturm ist wohl die grauenvollste Naturerscheinung des nordischen Winters. Eisige Winde tosen über das Land — das ist die Windzeit, Sonne und Mond werden verfinstert — das ist die Wolfszeit. So kündet sich der letzte große Winter an. Aus allen Himmelsrichtungen stellt sich Schneegestöber ein, scharfer Frost und Sturm, und der Sonne versagt ihr Schein. Aus drei aufeinander folgenden Wintern besteht der lange Winter, und kein Sommer trennt sie (Vafþr. 44; Hyndl. 44; Gg. 51).

Allgemeiner Aufruhr, Ratlosigkeit und Unsicherheit herrscht vor der Katastrophe.

Mimis Söhne, die Riesen (oder die Gewässer?) geraten in unruhige Bewegung, und sobald sie übermütig werden, stößt Heimdall, der die Götterbrücke gegen sie bewacht, schmetternd in sein Horn. Das Ende bricht an, die Entscheidung tritt ein. Noch einmal redet Odin mit Mimis Haupte, um sich Rat zu holen und erfährt, was unabwendbar bevorsteht. An seiner Fessel reißt und zerrt der Fenriswolf; seine furchtbaren Anstrengungen, von den Banden loszukommen, lassen die Erde erbeben und den Weltenbaum rauschen. Entsetzt sind die Helleute über das Wüten des Tieres, und die Wut des Ungetüms und das Entsetzen seiner Umgebung, der Helbewohner, legt sich erst, als die Fessel ausgedehnt ist. Vor den Ritzen, die in die Berge führen, stöhnen die Zwerge: sie können die Eingänge jetzt nicht mehr finden, obwohl sie sonst kundig der Felswände sind.

Zum zweitenmal heult der Höllenhund laut auf, um zum Vorgehen der höllischen Mächte aufzumuntern, aber auch vor wilder Freude über das Loskommen des Wolfes. Denn das ist das Hauptmerkmal dafür, daß die Zeit der Ragnarök gekommen ist; sein Losbrechen ist die Vorbedingung zum allgemeinen Aufbruche der Weltmächte und zum Umsturze dieser Welt

(Grimn. 23, Hyndl. 45; vgl. Em. Hkm.). Nach anderer Auffassung bricht der jüngste Tag mit dem Freiwerden Lokis an (Baldrs dr. 14).

Eingeleitet wird die eigentliche Katastrophe mit dem Anmarsche der Feinde.

Ihre Führer sind Hrym „der Kraftlose", Loki mit dem Fenriswolfe, und Surt, der Herrscher der Feuerwelt. Hrym ·kommt von Osten, d. h. dem Hauptgebiete der den Göttern feindlichen Riesen; er führt die Riesen zum Kampfe gegen die Götter; mit vorgehaltenem Schilde. zum Kampfe bereit, steht er mutig da, mit der Rechten lenkt er das Steuer des Leichenschiffes. Die Riesenschlange windet sich ihm zur Seite und schlägt die Wogen im Riesenzorne, die Brandung peitschend mit dem Schweife, und dadurch entsteht eine große Flut. Durch diesen hohen Wogengang ist das Totenschiff Naglfar flott geworden. Darüber krächzt der riesische Windadler Hräswelg; die Leichen zerreißt der Schnabelfahle. Ein anderes Schiff schießt von Norden daher, Muspells Söhne (der Fenriswolf und die Heldämonen? a. L.: die Leute der Hel) kommen übers Meer gesegelt; der Fenriswolf führt das Schiff, und Loki steuert es. Aus seinen Kiefern hat Fenri das Schwert gespieen, das Ty, seinen Arm dabei opfernd, ihn bändigend als Keil in den Rachen gezwängt hat: Feuer glüht ihm aus Augen und Nüstern, mit klaffendem, bluttriefendem Rachen fährt er einher, daß sein Oberkiefer den Himmel, der Unterkiefer die Erde streift — und wenn noch mehr Raum vorhanden wäre, er sperrte noch weiter den Rachen auf. Von Süden aber kommt Surt mit dem Feuer einher, hell leuchtet der Glanz seines Schwertes, aus den Erdspalten brechen Feuerflammen hervor. Bei seinem Erscheinen schlagen die Steinfelsen zusammen, und die Bergriesinnen verlieren das Gleichgewicht und kommen zu Falle. Hel schlingt die Menschen, großes Sterben tritt ein. Da birst des Himmels eherne Wölbung entzwei, geschmolzen von Glut oder gesprengt von dem dröhnenden Lärme, und als die Feuersöhne über die Regenbogenbrücke reiten, gerät sie in Brand und zerbricht.

Nach altgermanischem Brauche ist Ort und Zeit des Kampfes zwischen den Göttern und ihren Widersachern vorher vereinbart.

Wigrid (Feld des Kampfes) heißt das Feld vor Walhall, das zur Walstatt bestimmt ist; hier treffen sich zum Kampfe die seligen Götter und Surt; hundert Meilen mißt es im Geviert (Vafþr. 18; Fáfn. 15). Kampfgerüstet eilen die Götter und Einherjer dahin. Der Götterkönig, den goldenen Helm auf dem Haupte mit den gewaltigen, vorgesträubten Adlerflügeln, den Speer Gungni in der Hand, fliegt sausend wie ein Windstoß voran, ihm folgen die andern, aus ihren Hallen und Wohnungen stürmend. Auch die Göttinnen scheuen den Flug der Speere nicht, die Walküren brausen auf lichten Rossen einher; schier zahllos ist die Schar der

Einherjer, die aus Walhalls Toren ausziehen. Den Heerführern der Riesen treten die Hauptkämpfer der Götter im Einzelkampfe gegenüber. Odin stürzt gerades Weges auf den Fenriswolf los, aber des Ungeheuers Schlund verschlingt den Göttervater. Frigg, die noch immer um den Tod des guten Baldr trauert, erlebt den zweiten und größten Schmerz. Zur Rache eilt Widar herbei; mit seinem unzerstörbaren Schuh drückt er den Unterkiefer des Wolfes nieder, daß ihm die furchtbaren Zähne nichts anhaben können; mit der linken Hand reißt er den Oberkiefer des Untieres hoch, daß es nicht zuschnappen kann: so stößt er die Klinge dem Wolfe durch den Rachen ins Herz. Der Sonnengott Frey und der Führer der Feuerriesen, Surt, kämpfen miteinander; aber Freys gutes Schwert, das sich von selbst schwingt, ist in der Hand des Gegners, und so findet der Gott den Tod. Die Midgardsschlange, der Thor schon einmal gegenübergestanden, und die sich, schwer verwundet, in den unergründlichen Tiefen des Weltmeeres verborgen gehalten hatte, wälzt sich gegen den Donnerer heran und speit Gift, daß Meer und Luft sich verpesten. Vergebens zertrümmert ihr Thor den scheußlichen Schädel mit seinem Hammer, neun Schritt nur noch kann er machen, dann fällt er tot nieder: allzuviel Gifthauch hat er eingeatmet. Heimdall trifft Loki. Heiß loht in ihren Herzen der alte Haß auf. Der Streit, den sie beide einst in Robbengestalt auf der Meeresklippe fern im Westen um das goldene Halsband Brisingamen geführt haben, muß zum Austrag gebracht werden. Ungleich ist der Kampf, durch das eigene Schwert kommt Heimdall um, aber auch Loki erliegt. Ty, der lichte Himmelsgott, sucht vergebens den Wolf der Finsternis, den Widar bereits erlegt hat. Aber ein dumpfer Ton, das schaurige Heulen des Höllenhundes Garm, weist ihm als Ersatz den nicht minder grauenvollen Gegner. Doch nur mit der linken Hand kann er das Schwert führen; trotzdem gelingt es ihm, das Scheusal zu erschlagen, er selbst freilich fällt ebenfalls. Die Folge davon, daß Thor, der Wächter der menschlichen Wohnungen, den Tod erlitten hat, ist, daß alle Menschen die Heimstatt verlassen müssen; das Menschengeschlecht verschwindet völlig von der Erde. Jene Wölfe aber, die Sonne und Mond von jeher verfolgen, seit diese am Himmel ziehen, holen sie jetzt ein und verschlingen sie. Da fallen vom Himmel die heitern Sterne, wie wandermüde Schwalben in das Meer. Und nun schleudert Surt Feuer über die ganze Welt, und alles verbrennt in flammender Lohe. Aus dem Innern der Erde bricht Feuer hervor, ein Feuermeer überflutet sie. Es sprüht der Dampf, und das Feuer, das sonst der Spender des Lebens ist, vernichtet alles Wachstum. Nur der Erdboden bleibt, aber durch die entsetzliche Hitze zerklüftet und zerspaltet er sich wie die Himmelsdecke. Das ist Muspilli, die „Erdspaltung".

Und nun treten die Ströme und Meere über ihre Ufer und über Küsten und Deiche. Von allen Seiten wogt es und wallt es, und Flut auf Flut sich ohn' Ende drängt; immer weiter und tiefer ins Land hinein wälzen sich die rollenden Wogen, alles mit ihrem brodelnden Wasserschwall

einreißend und bedeckend; die von den Flammen geborstene Erde sinkt ins Meer, verschwunden ist die ungeheure Brandstätte der Weltschlacht.

Auch über die Ereignisse nach der Katastrophe sucht der Blick in die Ferne nach einem festen Ziele und gewahrt in dämmernden Umrissen ein neues und besseres Sein.

Die Erde steigt wieder langsam aus den Fluten empor. In Sturzbächen braust das Wasser von den Gebirgen hernieder; der Adler fliegt darüber und stößt nach Fischen an Berges Wand — ein der Natur Norwegens entnommenes Bild. Und nun die Gewässer nicht mehr die Berge und Hügel und die Erde selbst bedecken, belenzt sich der Grund mit grünem Lauche, auf unbesätem Acker wachsen Ähren. Auf dem Idafelde, dort, wo sie sich in der Vorzeit, im goldenen Zeitalter versammelt hatten, finden sich die Asen wieder zusammen, die an dem wildbewegten, kriegerischen Leben der Götter der alten Welt keinen Anteil genommen haben und deshalb im Weltbrande nicht umgekommen sind; doch nicht wie ehemals zu fröhlicher Tätigkeit vereinen sie sich, sondern zu schwermütig-ernstem Gespräche. Alles, was sie erfahren und mit angesehen, zieht noch einmal im Bilde an ihrem Auge vorüber. Bei der erdumgürtenden Weltschlange, deren Greuel ihnen als die jüngste wichtigste Begebenheit erscheinen, verweilt ihr Gespräch zunächst; von den großen Ereignissen der Ragnarök reden sie dann und von Odins geheimen Kenntnissen der Urzeit. Selbst die wundersamen goldenen Tafeln, mit denen sie ehedem in kindlicher Unschuld das Brettspiel übten, finden sich im Grase wieder, und mit den Tafeln wird sich auch ihr verlorenes Glück wieder einstellen. Die Sonne hat, bevor sie der Wolf verschlungen, eine Tochter geboren: glänzender als die Mutter wird nun die Maid auf den Wegen der Welt fahren (Vafþr. 47). Das größte Unglück, das die alte Welt betroffen hatte, der Tod Baldrs, wird jetzt aufgehoben: Baldr und Höd, Odins Söhne, die beide zu früh aus der Gemeinschaft der Götter ausgeschieden waren, kehren wieder und bewohnen jetzt Odins siegreiche Gehöfte, die ehemaligen Behausungen der Schlachtengötter. Die Gegensätze sind versöhnt und nicht mehr vorhanden, und wo der höchste Kriegsgott hauste, wohnen jetzt die Vertreter des ewigen Friedens, als Kampfgötter aber bereit, ihn auch mit der Waffe zu schirmen. Der Göttervater selbst, Odin, ist tot und kehrt nimmer zurück, aber die Söhne seiner Brüder Wili und We, die ihm einstmals bei der Schöpfung halfen, bewohnen das weite Windheim, den Himmel. Neben Odins Söhnen erscheinen auch Odins Brüder, Höni und Lodur, als lebendige Zeugen von der fernen Vorzeit der Urgeheimnisse: Lodur wird Gesundheit und Gedeihen um sich verbreiten, Höni wählt sich zum Wahrsagen den Loszweig, um Segen und Glück einem neuen Geschlechte zu künden. Zu ihnen gesellen sich zwei andere Götterpaare: Widar und Wali, die Söhne Odins, und Modi und Magni, die Söhne Thors.

In ihnen als ihren Nachkommen verjüngen sich gleichsam

die alten mächtigen Götter, sie sind es aber auch, die ehedem für den besiegten Blutsverwandten rächend eingetreten waren. Stumm und abgeschieden hatte Widar in der Einöde gelebt, bis er den Tod des Vaters an dem Wolfe zu rächen hatte; Wali hatte, eine Nacht erst alt, Baldrs Mörder auf den Scheiterhaufen gelegt, und Magni hatte nach dem Sturze seines Vaters im Kampfe mit Hrungni Thor von dem auf ihm lastenden Riesenleibe erlöst. Das Rechtsgefühl der heidnischen Germanen forderte, daß die Götter, die nur der heiligen Pflicht der Blutrache gelebt hatten, auch das Weltende überdauerten. Der Hammer des Vaters, die kostbare, nie versagende Waffe, ist auf Modi und Magni übergegangen, für den Fall, daß die neue Welt der Verteidigung gegen Angriffe von außen bedarf. Die Wiederkehr dieser Götter ist also ganz im Geiste des heidnischen Altertums.

So wenig wie alle Götter, sind alle Menschen zu grunde gegangen.

Im Holze des Weltenbaumes, der trotz der züngelnden Lohe unversehrt geblieben ist, haben sich die Stammeltern des neuen Menschengeschlechtes in die künftige Welt hinübergerettet. Morgentau war all ihr Mahl, schuldlose Speise: von ihnen stammt ein neu Geschlecht (Vafþr. 44. 45.).

Welche Macht wird über die Geschicke des neuen Menschengeschlechtes walten? Es ist erklärlich, daß sich ein Dichter auch diese Frage vorlegte.

Die Nornen sind vergangen, und so müssen auch an die Stelle dieser Wesen andere treten. Es geschieht durch drei Scharen von Mädchen, die, durch die Lüfte reitend, die Stätten besuchen, wo Menschen zusammenwohnen: sie verleihen den Ehen Fruchtbarkeit und leisten gebärenden Frauen Hilfe. Aber obwohl sie ihren Ursprung noch von den Riesen haben, den alten Feinden der Götter und Menschen, werden sie den Erdbewohnern doch nur Glück bescheren (S. 80). In der neuen Welt hat das Übel auch bei den Menschen keine Statt mehr, und sogar aus dem Riesengeschlechte müssen heilbringende Frauen hervorgehen, um die keineswegs nur heilbringenden Nornen zu ersetzen. Dieses neue Menschengeschlecht, das Lüge nicht, noch Sorge kennt, wird in steter Treue und ewiger Freude im goldenen Saale auf Gimle wohnen (Edelsteindach oder -Hügel).

Wie Walhall mit vergoldeten Schilden statt der Schindeln geschmückt war, so sind zu der Ausschmückung der neuen

Wohnung Edelsteine verwendet, die selbst die Sonne noch überstrahlen. Aber während in Walhall das wilde, kriegerische Leben der Einherjer herrschte, wohnen in der neuen fürstlichen Haus- und Hofhaltung die neuen Menschen, zwar auch tapfer und kampfesmutig, aber gut wie die Götter der neuen Welt.

Nur eine Erinnerung an die erste, schlechtere Welt ist noch da: überall liegen verstreut die Leichen der bei dem großen Weltbrande zu grunde gegangenen Menschen, Riesen und Götter. Da steigt Nidhögg aus dunkler Tiefe empor, der arge Drache, der an der Wurzel des Weltenbaumes nagte und in Hels Behausung Leichen verzehrte. In unheimlichem Glanze schimmert sein Schuppenpanzer, von dem sich die dunklen Flügel seltsam abheben. In seinen Fittichen trägt er die Leichen der in den Ragnarök getöteten Wesen und räumt so die letzten Reste der ersten Welt hinweg.

Bereit ist das Reich der neuen Einherjer — wer wird ihr Oberhaupt sein? Zusammen sind die Personen, die den neuen Götterstaat bilden sollen — aber auch ihnen fehlt das neue Oberhaupt. Wer wird das sein?

Von oben kommt der allgewalt'ge
hehre Herrscher zum höchsten Gericht.
Zwietracht schlichtend, Zwist entscheidend
Ordnet er ewige Satzungen an (Vol. 65). — —

Ein Gott wird kommen, noch größer an Macht,
nimmer wag' ich's, seinen Namen zu nennen:
nur Wenige können noch weiter sehen,
als Walvaters Kampf mit dem Wolf beginnt (Hyndl. 45).

Diese letzten vier Verse gehören sicherlich echter nordischer Überlieferung nicht an. Sie sind Nachahmung eines gelehrten Isländers aus der Zeit von 1150—1200, als man begann, sich für das klassische Altertum, seine Mythen, Dichtungen und Kultur zu interessieren, und das Christentum bereits angenommen hatte. Der Gott, der größer ist und mächtiger als alle, ist der Gott der Christen.

Ist auch mit dem neuen Herrscher des neuen Götterstaates, der von oben kommt, Allem gebietend, um Recht wie keiner zu pflegen, der Urteile spricht und Streitsachen beilegt, der heilige Ordnungen festsetzt, die bleiben sollen —

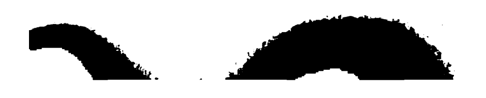
ist auch mit ihm schon der mächtige, siegreiche Christengott gemeint? Ist wirklich der große, unbekannte Gott, dem die heidnischen Athener einen Altar errichtet, bereits in das Bewußtsein der heidnischen Nordleute getreten, ist sein Weltregiment bereits in diesen Versen angekündigt? Auffallend ist immerhin, daß diese wichtigen Worte in der Haupt-Liederhandschrift nicht enthalten sind, und es läßt sich in der Tat schwer begreifen, warum gerade diese Strophe übersehen sein sollte. Hat der christliche Schreiber sie wissentlich verschwiegen und absichtlich weggelassen, weil er in ihr einen unpassenden Hinweis auf seinen Gott sah, den er aber erst hineintrug? Oder hat er die Strophe unterdrückt, damit nicht von den Heiden gesagt werden könnte: wozu sollen wir euren Christengott annehmen? wir haben ja einen, der ebenso mächtig ist wie er! Ist die Verkündigung des neuen Herrn das Schlußwort eines christlichen Überlieferers, der der Glaubenslehre des Heidentums die heiligen Ordnungen entgegensetzt, die bleiben sollen? Ist aber die Strophe christliche Zutat, so kann sie nur von einem ganz späten Urheber, einem Schreiber des 13. Jhd. stammen, der die unvereinbaren Gegensätze, Christus und die Asen, wenigstens auf dem Pergamente glaubte versöhnen zu können. Aber sie enthält gar nicht die christliche Vorstellung von einem großen Gerichte und gewaltigen Richter am Ende der Welt. Von einer Scheidung der Gerechten und Ungerechten, und von einer Belohnung der Guten und Bestrafung der Bösen kann nicht die Rede sein. Denn es wird künftig auf Erden nur gute, redliche Menschen geben. Sodann wird der ganze Zustand der Vollkommenheit, des Gedeihens und des Glückes, der Gerechtigkeit und des Friedens im Himmel und auf Erden durch den Mächtigen von oben keineswegs erst herbeigeführt, sondern nur durch ihn in gleichmäßiger, ewiger Dauer erhalten. Germanische Lebensauffassung hielt die Zeit für vollkommen, wo die Rechtsordnung in dauerndem, unverletzlichem Bestande erhalten bliebe. Das Böse ist Rechtsverletzung. Solange die gegenwärtigen Zeitläufte bestehen, so lange wird Unrecht auf Erden wie im Himmel verübt werden.

Aber der Herrscher der künftigen Welt ist der Schirmherr der unverletzlichen Rechtsordnung: die alte Schuld ist gesühnt, er wird dafür sorgen, daß nicht wieder das Recht gebrochen wird. Endlich ist der neue Oberherrscher, wenn er auch ein Friedensfürst sein mag und will, keineswegs Christus, der demütig litt und duldete, um am Ende der Zeiten in Herrlichkeit wiederzukehren, sondern sein Wesen ist Kraft vom Anbeginne an; die Götter, über die er thront, sind Kampfgötter, und die Menschen, deren Schicksale er entscheidet, sind die Einherjer, trotz aller Friedfertigkeit kriegerische Mannen. Vor allem aber gibt es in der neuen Welt nicht etwa, dem christlichen Monotheismus entsprechend, nur einen Gott, sondern mindestens zehn. Daß diese Vorstellung von dem künftigen Herrscher durch das Christentum hervorgerufen sei, muß also entschieden geleugnet werden. Eine indirekte Beeinflussung hingegen ist vielleicht nicht ausgeschlossen. Die Lehren der christlichen Religion sind dem Dichter nicht mehr fremd — wie hätte er ihnen sonst wirksam gegenübertreten können? Unwillkürlich und unbewußt zittert ein von christlichen Glaubensboten vernommener Ton in die heidnische Grundstimmung hinein.

Der goldgedeckte Saal auf Gimle, wo die treuen Kriegsmannen wohnen, ist gewiß nicht eine Nachbildung des himmlischen Jerusalem, dessen Grundmauern aus Edelsteinen, dessen Tore aus Perlen, dessen Straßen aus lauterm Golde sind, und dessen Einwohner weder Tod, noch Geschrei noch Schmerzen kennen (Apok. 21_{10-27}), sondern das Gegenstück zu dem Aufenthalt in der Hölle. Daß die Treuen ihr verdientes Glück genießen, versteht sich für das Neue Testament wie für den heidnischen Norden von selbst. Goldene Säle kennt der Norden auch sonst (Walhall, Glitni, Breidablik, der goldene Saal der schatzsammelnden Zwerge [Vǫl. 37], der Landestempel zu Uppsala), und schließlich ist im neuen Jerusalem die Straße, in der nordischen Götterwohnung aber das Dach von Golde. Selbst wenn zu seiner Ausschmückung Edelsteine verwendet sind, so braucht man deswegen noch nicht

an den apokalyptischen Jaspisstein zu denken, der wie Kristall leuchtet.

Der Dichter der „Weissagung der Seherin" hat die Mythen, die im Volke lebendig waren, in ihrer tiefsten Bedeutung philosophisch aufgefaßt und in einen großen geschichtlichen Zusammenhang gebracht. Die Vorstellung, daß die anfängliche glückliche Unschuld- und Friedenszeit durch den „Sündenfall" der Götter gestört, und daß durch die verführerische Macht des Goldes auch die Menschenwelt in Verwirrung gebracht wurde, gehört dem Dichter und vielleicht einigen wenigen allein, die über das Heidentum schon hinausgekommen waren, aber nicht dem Volke an. Die Auffassung des Götterlebens nicht als eines unveränderlichen Daseins, sondern geradezu als eines geschichtlichen Verlaufes mußte der nordischen Mythologie einen nicht bloß epischen, sondern dramatischen Charakter verleihen, mußte aber mit den religiösen Bedürfnissen in Konflikt geraten und in ihrer letzten Konsequenz zum Untergange des ganzen Glaubens an die alten Götter führen. Die Sehnsucht nach einem reineren, besseren Leben wird in manchen tieferen Gemütern mehr als einmal rege gewesen sein, und diese Weltansicht bezeichnet den äußersten Höhepunkt, bis zu dem die innere geistige Entwickelung des nordischen Heidentums gelangen konnte. Christlich ist sie nicht, weder durch das Christentum beeinflußt, noch dadurch hervorgerufen. Aber vorbereitet war damit dem Christentum der Boden. Denn ein neues, lebenskräftiges Heidentum konnte aus diesen Ruinen nicht erblühen. Mögen diese Gedanken auch anfangs der Menge gleichgültig gewesen sein und nur wenige überzeugungsvolle Anhänger gewonnen haben, mag auch die Idee des Unterganges der Welt nicht von Anfang an in den Göttersagen gelegen haben, weil sie der Kindlichkeit der frühesten Zeit widerstreitet und erst das Ergebnis eines vielfach bewegten kampfesreichen Lebens sein kann — auf die Dauer konnten diese revolutionären Anschauungen dem Volke nicht verborgen bleiben und mußten zersetzend auf Glaube, Sitte und Staatsleben wirken. Es war wahrlich ein tiefer Gedanke, den Göttern offen und



ɜradezu Sündhaftigkeit zuzuschreiben, statt ihnen nur ver-ɜihliche, liebenswürdige Schwächen beizulegen; und daß der tarrsinnige Idealismus in unerbittlicher Folgerichtigkeit sich ɾor dem Zugeständnisse nicht scheute, daß die Gerechtigkeit sich an den Göttern selbst erfüllen müßte, daß erst mit dem Untergange der Schuldigen die Schuld gesühnt sei, ist großartig, bewundernswert und vielleicht einzig dastehend, aber an den Widersprüchen dieser Konsequenz mit den religiösen Bedürfnissen mußte sich das Heidentum verbluten. Denn kein Volk kann ernsthaft noch an Götter glauben, auf die es selbst jenes Schicksal als ein verdientes übertrug. Daher erwidern die kühnen Seekönige und andere Helden des Nordens auf die Frage nach ihren religiösen Anschauungen mit Antworten des Unglaubens, des trotzigen Vertrauens lediglich auf die eigene Persönlichkeit und ihre erprobte Kraft. Man darf daher diese Mythen, wenigstens in ihrer späteren Ausbildung, nicht mehr als Ausfluß oder Ausdruck des alten Glaubens selbst auffassen, sondern als Zeichen des Überganges zu einer neuen Weltansicht (S. 11/12). So ist auch dieses großartige Gedicht in der wilden Gärungszeit entstanden, wo das Alte in voller Auflösung begriffen, das Neue noch nicht ganz zum Siege gedrungen war. Aber trotz dieses negativen Charakters sind diese Mythen, wie man mit Recht hervorgehoben hat, ein Zeugnis hohen Sinnes für die Wahrhaftigkeit und sittliche Kraft, womit die Nordgermanen jene letzten Konsequenzen ungescheut und rücksichtslos gezogen haben, und das allein schon, dieses formale Verdienst, abgesehen von dem materiellen Gehalte mancher anderer Vorstellungen, läßt sie als würdig und reif zur Annahme des Christentums erscheinen.

Die in größeren Zwischenräumen wiederkehrenden Sonnenfinsternisse haben auf die Ausgestaltung des Ragnarökmythus unfraglich eingewirkt: „Fenri rötet den Sitz der Götter mit Blut, schwarz wird der Sonne Schein, in den Sommern darauf wird wüstes Wetter; vom Himmel stürzen die heitern Sterne“. Das „Verschwinden“ oder „Dunkelwerden“ der Gestirne ist nur der jüngere verblaßte Ausdruck für das mythische Bild

wolf stürzt sich entfesselt auf die Wohnungen der
Daneben sind folgende Bestandteile des Ragnarök-
zweifelhaft heidnisch: der Fimbulwinter, das Ver-
Erde ins Meer, die Schlange im Weltmeere, der
nd der Götterkampf, der Tod des Götterkönigs und
e. las überwinternde Menschenpaar, das neue Götter-

ist der Seelenglaube der ältesten Zeit von dem
n sterblichkeitsglauben zu trennen; aber die Vor-
ng, daß die Seelen zu bestimmten Zeiten den Lebenden
r treten als sonst, ließ ein Wiedererscheinen nach dem
le der Welt erwarten. Wenn böse Menschen nach dem
le bestraft werden, und wenn Högni die Brynhild ver-
ischt: „Verwehrt sei ihr ewig die Wiedergeburt, die geboren
r ward, um Böses zu stiften“ (Sig. III$_{45}$; S. 36), so muß
enommen werden, daß die bösen Menschen nicht wieder-
oren werden, sondern Qualen in der Unterwelt erleiden;
guten aber werden wieder geboren. So werden auch
ßer Baldr und Höd, die von Hel zurückkehren, vor allem
ie Söhne der Götter, Odins Söhne Widar und Wali, Thors Söhne Modi und Magni für die neue Welt erwartet: sie sind also als die wiedergeborenen Götter gedacht. Auch die nach den Ragnarök lebenden Menschen heißen „wackere Scharen“. Damit wird nicht eine persönliche Unsterblichkeit gelehrt, aber doch die Unsterblichkeit der Seele, indem die Seele beständig auf neue Menschen übergeht. So bricht auch hier eine alte, durchaus heidnische, religiöse Vorstellung in dem Glauben an den endlichen Sieg des Guten hervor.

Neben der Ansicht einer Weltzerstörung durch Feuer begegnet auch die durch strenge Kälte (Fimbulwinter) oder durch Wasser. Die dauernde Verfinsterung der Sonne läßt alles Leben erstarren, der Hunger tritt ebenso mörderisch auf, wie die Kälte. Diese der Natur des Nordens entnommene Vorstellung vereinigte sich mit der des Weltbrandes und wurde später als eine Art Vorspiel aufgefaßt.

Daneben erscheint die Vernichtung der Welt durch das Meer:

Es steigt das Meer im Sturme zum Himmel, die Länder verschlingt s (Hyndl. 44). Auch nach der skaldischen Dichtung versinkt die Erde in as rings umbrausende Meer: Die helle Sonne wird schwarz, die Erde sinkt in das finstere Meer, der Himmel birst, die ganze See tost auf den Felsen; Steine schwimmen rasch wie Saatkörner auf dem Wasser, die Erde versinkt, die mächtigen, herrlichen Berge stürzen ins tiefe Meer (Arnor Jarlaskald [1064], Korm. S. V. 61 [ca. 935—970], Háttatal [1222] 102).

Die Vorstellung dagegen, daß Feuer und Flamme dereinst die Welt zerstören werden, ist die eigentlich herrschende, und vielleicht ist sie sogar gemeingermanisch. Das Wort Muspell freilich ist noch nicht sicher gedeutet; es klingt wenig nordisch und ist wahrscheinlich von Niederdeutschland nach Skandinavien gedrungen.

Die Verbindungen der Skandinavier mit den Völkern, die nördlich und östlich von ihnen wohnten, also mit den Finnen und Lappen, hatten vor allem die Einführung einer Menge von magischen Operationen, der Zauberei und Geisterbeschwörung zur Folge, wirkten also besonders auf den Glauben des ungebildeten Volkes, die rohen, gespensterhaften Vorstellungen ein, die sie mit allen Völkern der Welt teilten. Befruchtend aber wie ein Sommerregen zog deutscher Einfluß über die Lande des Nordens dahin. Hauptsächlich in Norwegen, in den ersten 6—7 Jahrhunderten unserer Zeitrechnung, ist der nordische Götterglaube ausgebildet. Denn aus den ältesten Skalden erhalten wir in großen und klaren Zügen dieselbe Mythologie, die wir in den Liedern der Edda finden (S. 12). Was sie bieten, von Bragi dem Alten an, ca. 840 bis zu den Skalden König Haralds 875, kann nicht im Verlaufe von einigen Jahrzehnten entstanden sein; dagegen sprechen die fast unübersehbare Fülle von Mythen, ihre verschiedene Verflechtung und ihre bis ins Einzelne ausgebildete Überlieferung. Das alles kann nur das Ergebnis der Entwicklung einer längeren Zeit sein, nicht der ersten vierzig Jahre der Wikingerzeit. Ihre Kriegszüge und ihr ausgeprägtes kriegerisches Leben haben der nordischen

Mythologie ihren kriegerischen Charakter nicht erst verliehen, haben nicht erst Odin als Kriegsgott, Walhall mit den Einherjern und Walküren geschaffen. Das kampffrohe Leben der Götter stammt aus den Kriegen, die die Nordleute Jahrhunderte vor dem Jahre 800 mit ihren Nachbarn führten. Für die Einwanderung der Wodansreligion das Jahr 500 oder 600 anzusetzen, bleibt zwar Mutmaßung; jedenfalls ist sie geraume Zeit vor 800, dem Anfange der geschichtlichen Zeit des Nordens, erfolgt. Wodan brauchte sich nicht erst in Skandinavien zum fürstlichen, dichterischen, siegreichen Odin zu entwickeln, er war es bereits in Deutschland geworden. Den Einfluß der deutschen Mythologie auf die nordische weiter nachzuweisen, wird das Ziel der künftigen Forschung sein, und manche bedeutsame Aufklärung wird hier noch zu erwarten sein. Die Überzeugung wird sich immer mehr Bahn brechen, daß, wenn einmal fremde Beeinflussung auf das geistige Leben der nordischen Vorzeit anzunehmen ist, diese nicht vom Westen, sondern vom Süden stammt. Für die spätere Zeit sind christliche und antike Einwirkungen nicht abzustreiten, aber sie haben nicht den heimischen, heidnischen Grundbau erschüttert, sondern haben sich vereinzelt als fremder Zierat um die Schöpfungen des nordischen Geistes gerankt. Niemand vollends kann leugnen, daß Snorri und seine Zeitgenossen manches in ihre Darstellungen der nordischen Mythen hineingetragen haben, das unheidnisch ist. Nichts destoweniger bleiben viele religiöse Vorstellungen übrig, die sich seit undenkbaren Zeiten unter dem nordischen Himmel von Geschlecht zu Geschlecht fortgepflanzt hatten. Vielleicht wird die archäologische Forschung auch hier klärend helfen und manches Rätsel lösen. Dann wird es möglich sein, sich ein ungetrübtes Bild von dem Glauben der Nordleute zu entwerfen, die vor den Helden der Wikingerzeit gelebt haben. Trotz des deutschen Einflusses wird eine ursprüngliche nordische Mythologie bestehen bleiben, und selbst was der Norden dem Süden verdankt, hat er selbstständig entwickelt und weiter gebildet. Nordisch ist die Gegnerschaft zwischen Odin und Loki, nordisch ist die letzte

Gestaltung des Baldrmythus, nordisch der Glaube, daß Loki den Weltbrand verursacht. Auf Norwegens Boden, unter dem matten Scheine der Polarsonne, unter der Feuerpracht des Nordlichtes und inmitten der wilden Gletscherpracht und der vulkanischen Ausbrüche Islands ist die Saat aufgegangen, die aus Deutschland dahin verpflanzt war; die Winde, die Sonne, aber auch die eisige Nacht des Nordens haben sie heranwachsen und reifen lassen; so ist sie nordisches Eigentum geworden.

Mit gerechtem Stolze kann sich der Norden dieser kostbaren Schätze rühmen, und neidlos wird der Deutsche, dem eine gleich günstige Entwicklung des Glaubens seiner Altvorderen nicht zu teil geworden ist, sich über diesen Reichtum mitfreuen. Er wird nicht scheel auf den glücklicheren Bruder sehen, nicht für sich beanspruchen, was auf der fernen meerumbrausten Insel ungestört weiter gedeihen konnte; sondern mit um so größerer Liebe und herzlicherem Eifer wird er den Spaten in den heimischen Boden setzen und mit beharrlichem Eifer zu retten suchen, was in Trümmern zerstreut und zersprengt umher liegt. Im Sternglanz der Vergangenheit wird er seinen Sinn jung und rein baden und einsehen, daß auch die Kenntnis unserer Vorzeit, das liebevolle Versenken in die Geschichte der stammverwandten Völker nördlich der Ostsee zur Entfaltung nationaler Selbsterkenntnis in hohem Maße beitragen können.

Inhalts-Nachweisungen.







Bemerkte störende Druckfehler:

6_{7}	lies	merkwürdigen	statt	werkwürdigen.
6_{16}	„	Swöldr	„	Swöld.
16_{20}	„	er	„	es.
48_{1}	„	der Tote	„	der Tode.
221_{19}	„	H. Hj.	„	H. Hj. I.
251_{8}	„	:	„	!
365	„	Melabók	„	Melarbók.

Geschichtswerke von Weber.



Allgemeine Weltgeschichte.

Zweite Auflage mit dem Porträt des verewigten Verfassers.

In 16 Bänden und 4 Registerbänden.

gr. 8. Geheftet M. 123.—; einfach gebunden M. 147.—; elegant gebunden M. 161.—.
Regal dazu aus Eichenholz (mit Verpackung) M. 24.—, aus Nussbaumholz (mit Verpackung) M. 27.—.
Das Werk kann auch allmählich in 117 Lieferungen zu je M. 1.— bezogen werden.

Band
1. **Geschichte des Morgenlandes** M. 7.—.
2. **Geschichte d. hellenischen Volkes.** M. 7.50.
3. **Römische Geschichte bis zum Ende der Republik und Geschichte der alexandrinisch-hellenischen Welt.** M. 7.50.
4. **Geschichte des römischen Kaiserreichs, der Völkerwanderung und der neuen Staatenbildungen.** M. 7.—.
5. **Geschichte d. Mittelalters.** I. Teil. M. 6.—.
6. „ „ „ II. „ „ 7.—.
7. „ „ „ III. „ „ 7.—.
8. „ „ „ IV. „ „ 7.50.
9. **Geschichte der Völker und Staaten im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit.** M. 7.50.
10. **Das Zeitalter der Reformation.** M. 8.—.
11. **Geschichte der Gegenreformation und der Religionskriege.** M. 9.—.

Band
12. **Die Zeiten der unbeschränkten Fürstenmacht im 17. und 18. Jahrh.** M. 7.50.
13. **Das Zeitalter der Reformen und Revolutionen.** M. 8.—.
14. **Geschichte des 19. Jahrhunderts.** 1. Abteilung M. 8.—.
15. I. Teil. — 2. Abteilung. M. 6.—.
15. II. Teil. — 3. Abteilung. M. 6.—,

Register zur Allgemeinen Weltgeschichte.

1.— 4. Bd. I. Geschichte des Altertums M. 1.50.
5.— 8. „ II. Geschichte des Mittelalters M. 1.50.
9.—12. „ III. Geschichte d. neueren Zeit M. 1.50.
13.—15. „ IV. Geschichte d. neuesten Zeit M. 1.50.

Einband jedes Bandes einfach M. 1.25, eleg. M. 2.—.
Einband jedes Registers einfach M. 1.—, eleg. M. 1.50.

Die Bände sind auch einzeln käuflich.

Geschichte der deutschen Litteratur von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, nebst einem Abriss der neuesten Kunst und Wissenschaft. Elfte Auflage. gr. 8. M. 2.25; gebunden M. 3.—.

Jugendeindrücke und Erlebnisse. gr. 8. M. 6; gebunden M. 7.50.

Geschichtsbilder aus verschiedenen Ländern und Zeitaltern. gr. 8. M. 8.—; gebunden M. 10.—.

